
PlayStation
ペルソナ2
INNOCENT SIN
罪
ATLUS

ペルソナ2 罪

PERSONA2 INNOCENT SIN.



ごあいさつ

このたびは、アトラスのプレイステーション専用ソフト「ペルソナ2 罪」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用の前に、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。
なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 3ブロック

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02100



Contents


全ては学校から始まる・・・。



STORY

物語の舞台は、人口128万人の政令指定都市、
珠間瑠(すまる)市、その蓮華台に、
主人公が通う七姉妹(ななしまい)学園がある。
通称『セブンス』と呼ばれるこの学園の校章やエンブレムを
持ち歩くことは、他校生の間でも一種のステイタスであった。
しかし、いつの間にか街では『セブンスのエンブレムは
〈呪いの紋章〉で、身につけていると容貌が破壊される』
という噂が広まっていた。
そして、やがてそれが現実になる。
次々と噂が現実になる奇妙な現象……。
あるきっかけで、《ペルソナ》という別人格を召喚するようになった
主人公たちは、それぞれに課せられた宿命と対峙しながら
街に起きる様々な事件を追う。
次第に明らかになっていく噂と事件の関係。
止まっていた時が動き出す。

キャラクター紹介

CHARACTERS

周防 達哉

ゲームの舞台である七姉妹学園（通称:セブンス）に通う18歳の青年。長身で美男子、大人っぽい雰囲気を漂わせている態度から、女子はおろか男子生徒からも憧れられている。
他人と関わることを極力避けようとするクールな一匹狼。





初期ペルソナ：ヴォルカヌス

リサ・シルバーマン

主人公と同じ高校に通う17歳の女の子。
通称ギンコ。きれいなブロンドと青い瞳、同世代の少女がうらやむようなスタイルの持ち主。
日本に帰化した両親の間に生まれたため、どこから見てもアメリカ人なのに流暢な日本語を話す。



初期ペルソナ：エロス

『七姉妹学園』

SEVEN SISTERS HIGH SCHOOL



三科 栄吉

16歳の春日山高校（通称:カス校）の2年生。
自ら「ミッシェル」と名乗り、バンドのボーカルとカス校番長を努める長身痩躯のナルシスト。
人の言葉を真に受け、冗談が通じなかったり、ムードに弱く乗せられると集団での盛り上がりに酔いやすいのが欠点。

初期ペルソナ：ラダマンティス



『春日山高校』



初期ペルソナ：ヴェスタ

黛 ゆきの

行動力のある、20歳の写真系専門学校生。
髪を伸ばし、ちょっと女らしくなった。
現在、カメラマンを目指し、とあるフリーカメラマンのもとで見習いとしてバイト中。

MAYA AMANO



天野 舞耶

23歳のティーン向け
情報誌の記者。
明るく快活で、
健康的な色気を
振りまく美女。
さりげない
思いやりや
人当たりの良い
雰囲気から、
自然と周囲に人が
集まってくるタイプ。



初期ペルソナ：マイア



JOKER

ジョーカー

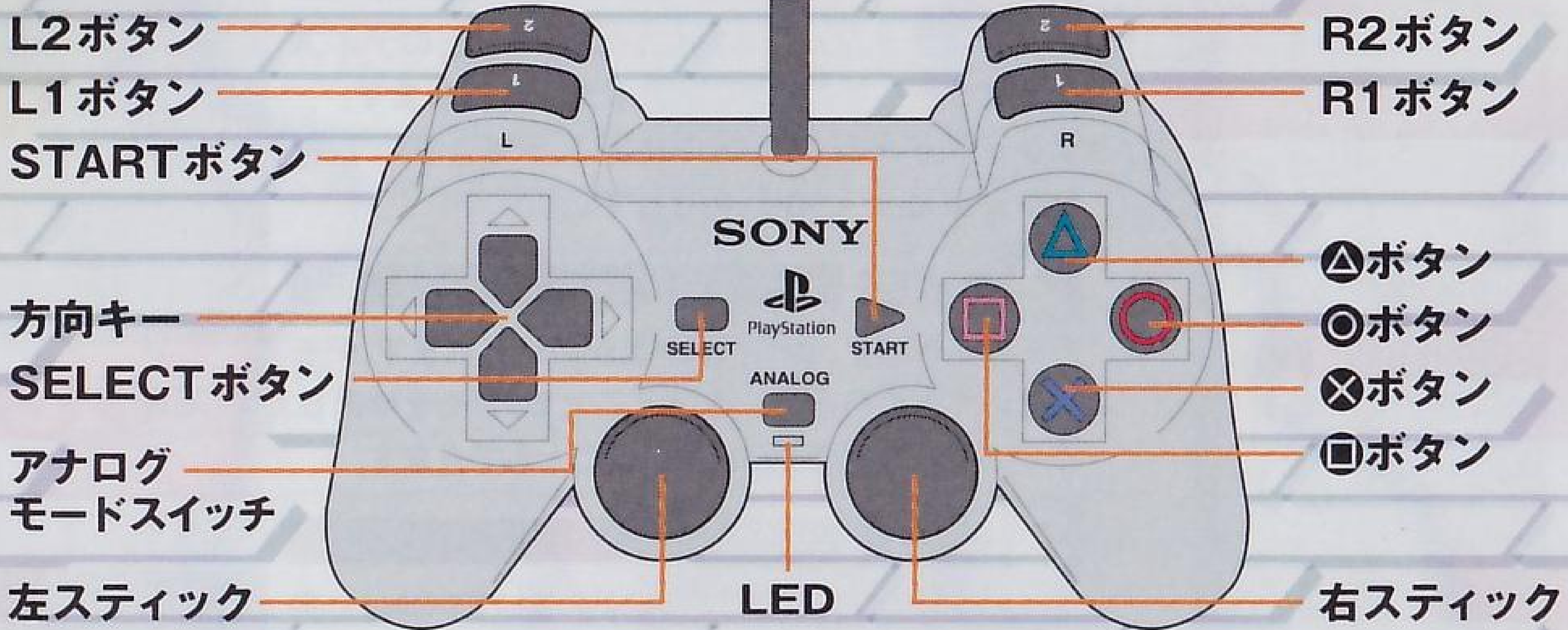
理想をかなえてくれると噂の、仮面の人物。
自分の携帯電話から自分の番号にかける、
「ジョーカー様」という儀式で呼び出せるらしい。
とある事件がきっかけで主人公たちの前に
あらわれ、復讐を宣言する。主人公にただならぬ
怨みを抱いているようだが、詳細は不明。

コントローラ説明

CONTROL

アナログコントローラ以外のコントローラもご使用になれます。また、ここに記載している以外の特殊な操作方法もあります。詳しくは、各ページの説明文を参照してください。アナログコントローラを使用している場合、コンフィグモードで振動設定をONにすると、振動機能を楽しむことができます。アナログモードには対応していませんので、LEDの状態に関係なくご利用できます。

アナログコントローラ



	ラージマップ	ミドルマップ
方向キー	移動先の選択	プレイヤーシンボルの移動
○ボタン	決定	建物に入る／会話
×ボタン	キャンセル	キャンセル／ダッシュ移動
△ボタン	地区名一括表示	場所名一括表示
□ボタン	コマンド画面表示／オールキャンセル	コマンド画面表示／オールキャンセル
L1ボタン	地区名一括表示	場所名一括表示
L2ボタン	地区名一括表示	場所名一括表示
R1ボタン	地区名一括表示	場所名一括表示
R2ボタン	地区名一括表示	場所名一括表示

タイトル画面

STARTボタン	決定
SELECTボタン	項目の選択

3Dマップ

方向キー	主人公の移動
○ボタン	部屋に入る／会話／物を調べる
×ボタン	キャンセル／ダッシュ移動
△ボタン	オートマップ表示
□ボタン	コマンド画面表示／オールキャンセル
L1ボタン	視点変更(時計回りに回転)
L2ボタン	視点変更(反時計回りに回転)
R1ボタン	視点変更(反時計回りに回転)
R2ボタン	視点変更(時計回りに回転)

コントローラ



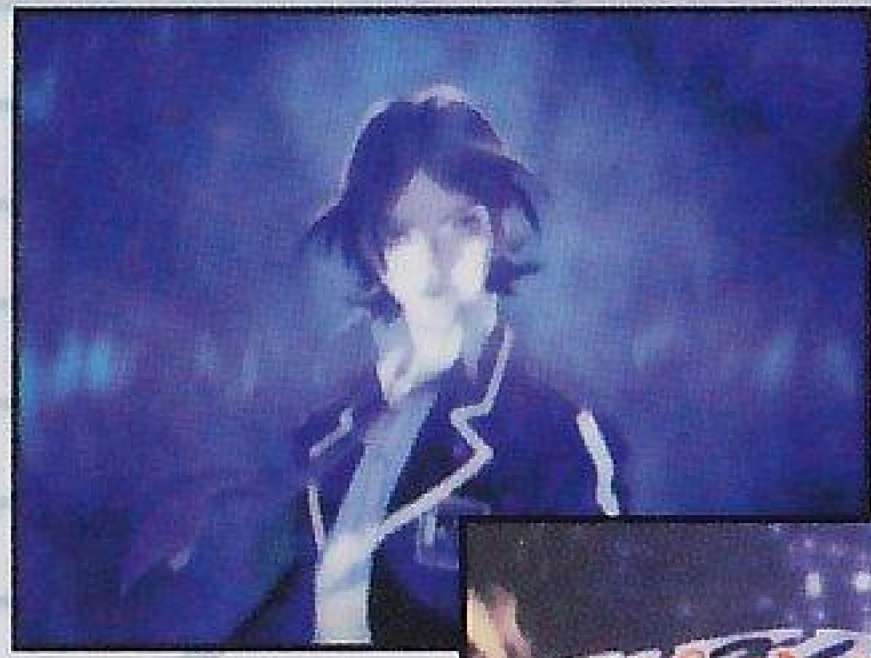
ゲームのはじめ方

GAME START

ゲームを始める場合は、以下の手順に従ってプレイしてください。

1 始め方

プレイステーション本体に「ペルソナ2」のディスクをセットして、本体の電源ボタンを押します。プレイステーションロゴの後に、デモンストレーション画面(デモ)が始まります。



2 始め方

デモが終わると、タイトル画面が表示されます。デモ中にいずれかのボタンを押すことで、デモを中断し、すぐにタイトル画面を表示することもできます。



3 始め方

タイトル画面に「PRESS ANY BUTTON」と表示されたら、いずれかのボタンを押してください。タイトルメニューが表示されます。方向キーの上下もしくはSELECTボタンで項目を選択し、◎ボタン、またはSTARTボタンで決定してください。



CONTINUE

セーブデータをロードし、以前プレイしていた状況からゲームを再開します。詳しいロードの方法は、P.12を参照してください。

NEW GEME

物語の始めから、ゲームを開始します。

STEREO/MONO

◎ボタン、またはSTARTボタンで決定するたびに、ゲームの音声出力を、ステレオ(STEREO)、モノラル(MONO)のどちらかに切り換えます。ご使用の音声出力機器に合わせて設定してください。

VIBRATION ON/OFF

アナログコントローラが接続されている際に、振動のON／OFFを◎ボタン、もしくはSTARTボタンで切り換えることができます。なお、この項目はアナログコントローラが接続されていない場合は、選択することができません。

メモリーカードについて

■メモリーカードがささっていない、もしくはささっていても空きブロックがないと警告文が表示されます。
■そのままゲームをすることも可能ですが、ゲームの性質上、大変不便なことになってしまいます。
■このゲームをプレイされる際には、ぜひともメモリーカードを使用することをおすすめいたします。

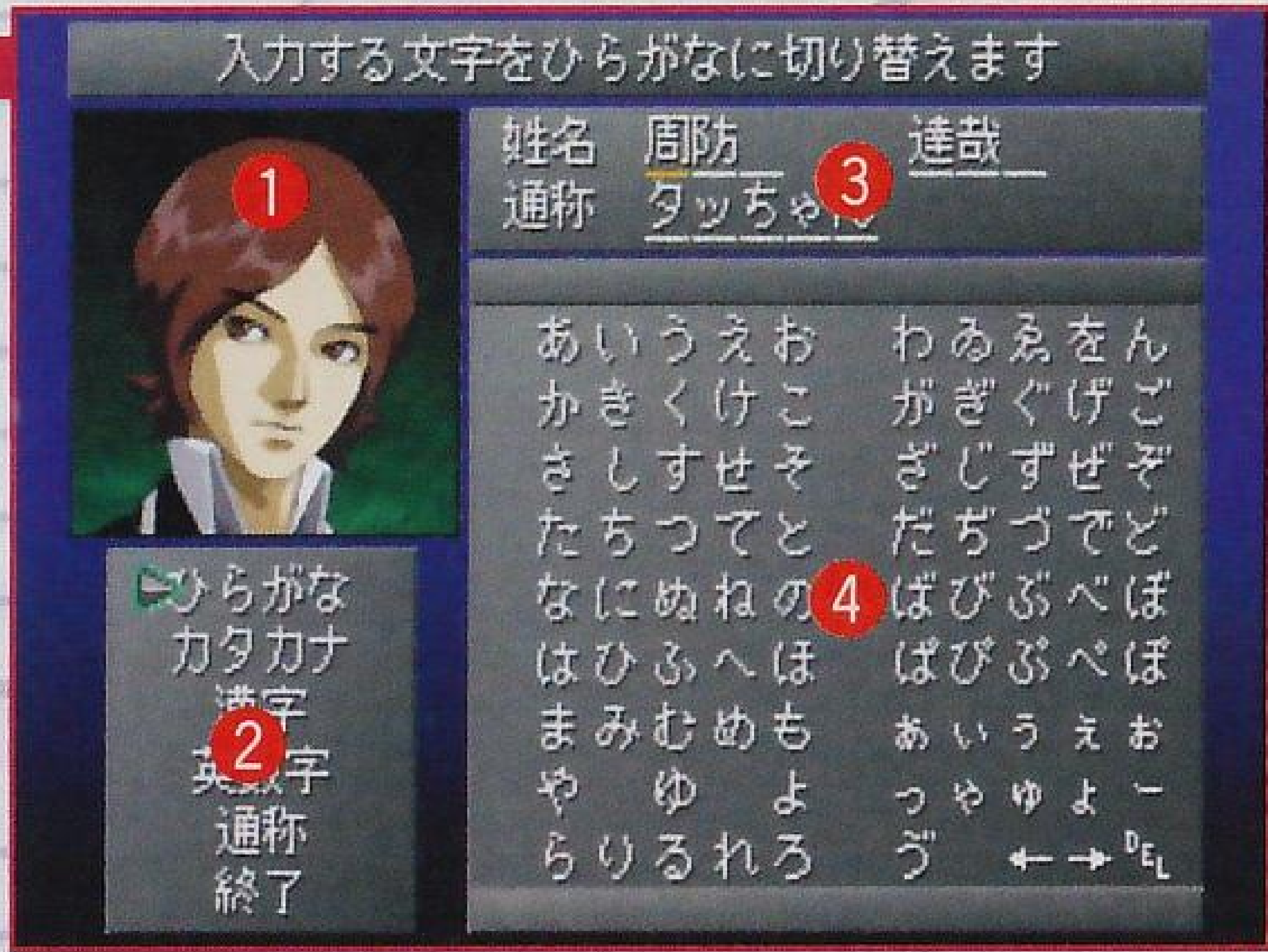
名前の入力

NAME ENTRY

タイトル画面で「NEW GAME」を選んでゲームを始め、ストーリーを進めていくと、あなたの名前を訪ねられる場面が登場します。ここで、このゲームの主人公となるあなたの姓名と通称を入力してください。

名前入力画面の見方

1. 主人公の顔グラフィック
2. 切り替えウィンドウ
3. 名前表示ウィンドウ
4. 文字入力ウィンドウ



1 名前入力

姓名、通称を入力する時は、まず切り換えウィンドウから方向キーの上下で使いたい文字の種類を選択し、◎ボタンを押します。次に方向キーの左右で文字入力ウィンドウにカーソルを移動させ、入力したい文字を選び、◎ボタンで入力してください。すべての入力が終わったら「終了」コマンドを選んで◎ボタンを押してください。

2 名前入力

切り換えウィンドウの、「姓名」もしくは「通称」コマンドで◎ボタンを押すことで、姓名と通称の入力を切り換えることができます。

3 名前入力

間違って入力したら、L2・R2ボタンで訂正文字にカーソルを合わせ、⊗ボタンを押してください。選択した文字が削除されます。また、文字入力ウィンドウ右下の、「DEL」「⇦」「⇨」でも同様の操作ができます。

名前入力画面の特殊操作

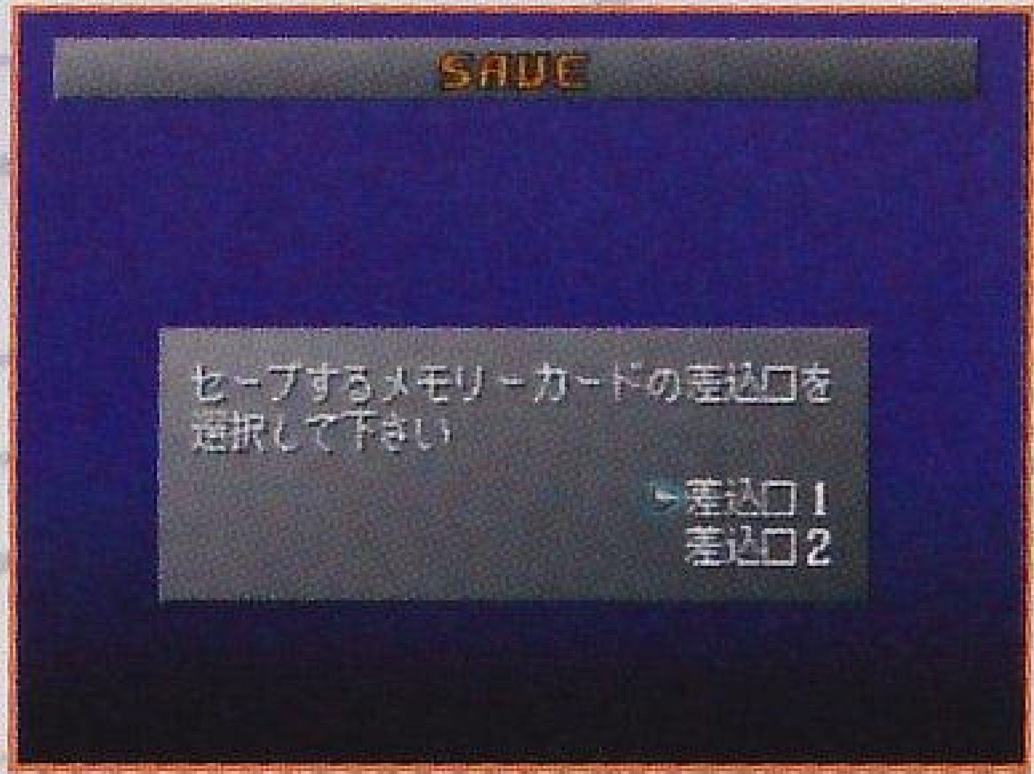
△ボタン 入力文字切り替え
□ボタン 姓名 ⟷ 通称切り替え
⊗ボタン 入力文字削除
L1・R1ボタン 文字入力ウィンドウの早送り
L2・R2ボタン 入力カーソルの移動

セーブ&ロード

SAVE&LOAD

ゲームの進行状況を保存することをセーブといい、そのデータを呼び出すことをロードと呼びます。

セーブ



各マップ画面で□ボタンを押し、コマンドメニューを表示します。「セーブ」コマンドにカーソルを合わせて◎ボタンを押しましょう。

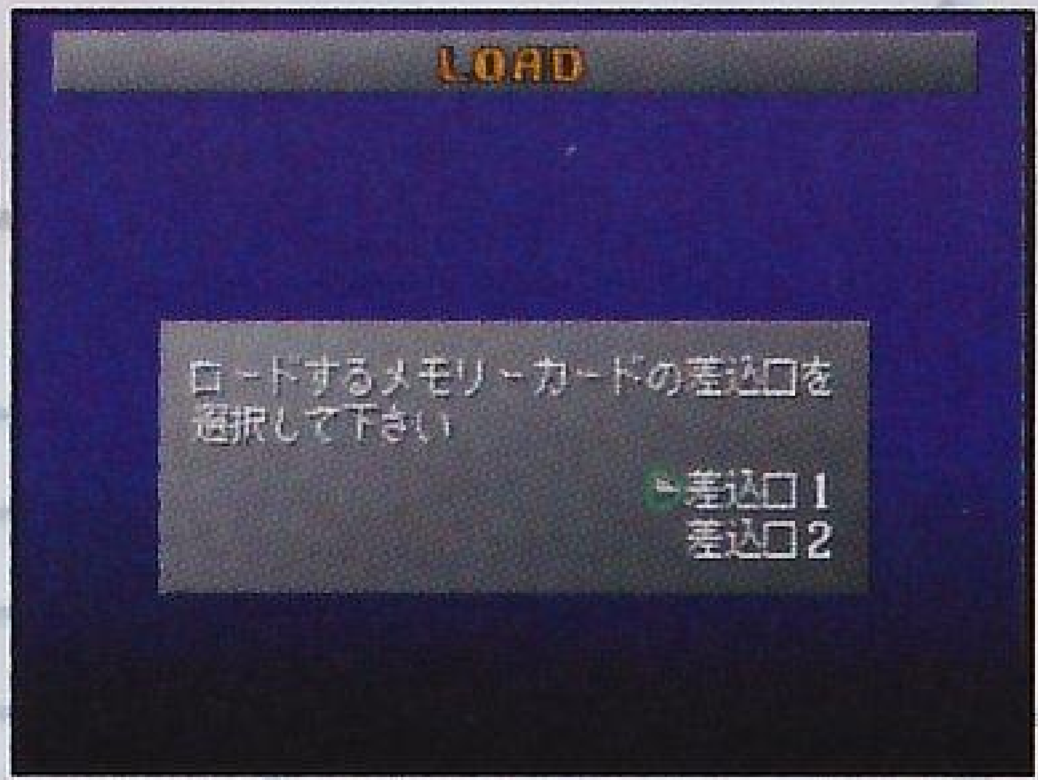
次に、使用するメモリーカード差込口を選択します。方向キーでメモリーカードのささっているメモリーカード差込口を選び、◎ボタンで決定してください。

差込口を選ぶとセーブファイル選択画面が表示されますので、セーブしたいファイルを方向キーの上下で選び、◎ボタンで決定します。

メモリーカード差込口1・2共に対応します。

※すでにセーブされているファイルを選択すると、前のデータは消えてしまいます。注意してください。

ロード



タイトル画面の「CONTINUE」か、コマンドメニューの「ロード」を選んで◎ボタンを押してください。

メモリーカード差込口を選択した後に、ロード画面が表示されます。ロードしたいファイルを方向キーの上下で選び、◎ボタンで決定して下さい。

メモリーカードの空きブロック

セーブには、1つのデータにつき3ブロックの空き容量が必要となります。

メモリーカードに3ブロック以上の空きがない状態でセーブしようとすると、警告メッセージが表示され、セーブできません。

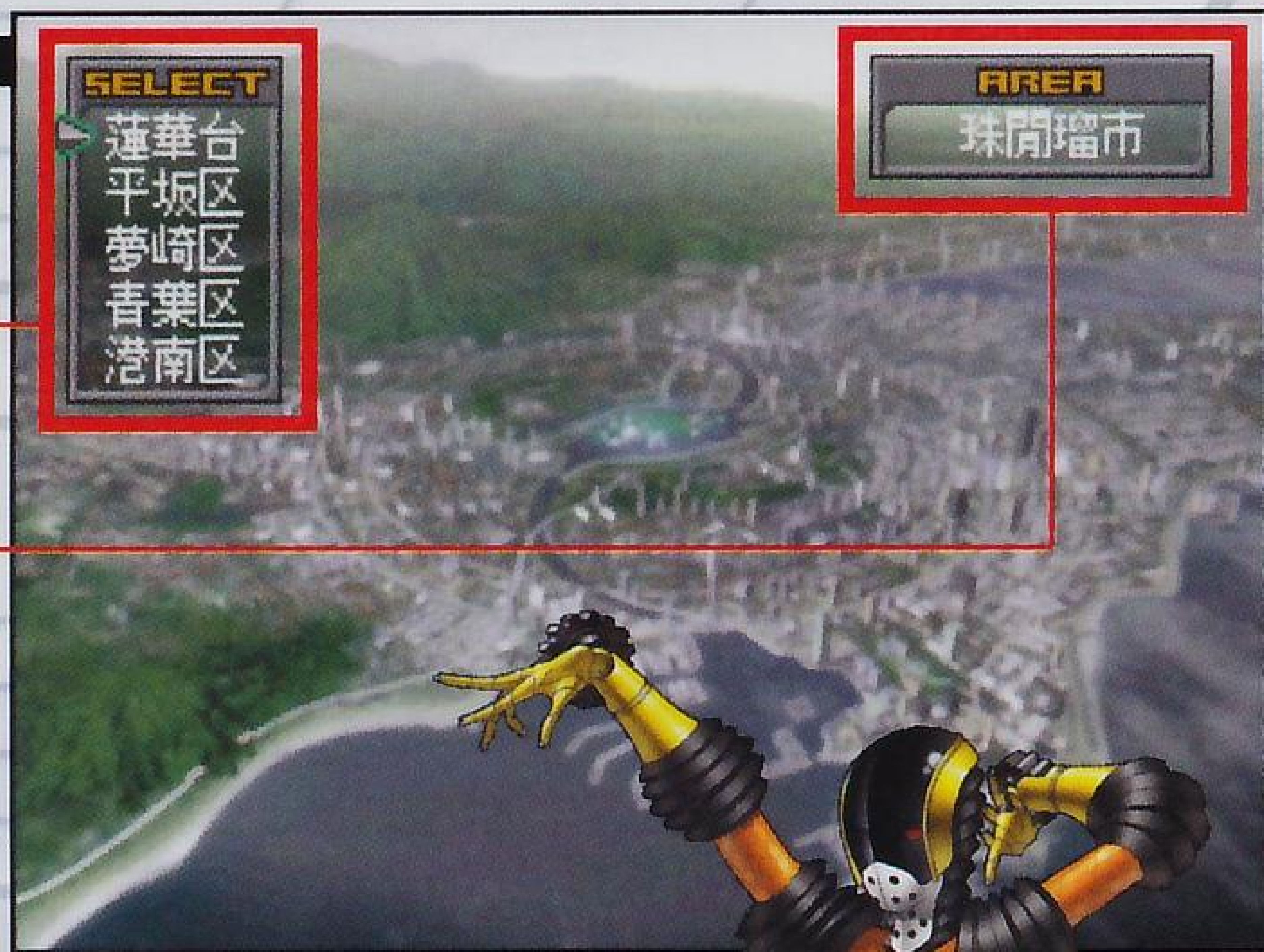
メモリーカードからいらないデータを消去し、3ブロックの空きを作って下さい。

画面の見方

DISPLAY

ゲーム中では、3つマップを行き来することでゲームを進めていきます。マップはそれぞれ「ラージマップ」「ミドルマップ」「3Dマップ」と呼ばれ、ラージマップからはミドルマップへ、ミドルマップからは3Dマップへ移動することができます。

ラージマップ



現在のマップから行くことのできる行き先の地区名です。

現在表示されているマップの地名です。



1 ラージマップ

ラージマップでは、各ミドルマップ間の移動ができます。
また、行ける場所はストーリーが進行するごとに増えていきます。

2 ラージマップ

左上のセレクトウィンドウに行くことのできる地区名が表示されますので、行き先を方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。選択したミドルマップへと移動します。また、L1・R1・L2・R2・△ボタンを押すと、地図上に地区名が表示されます。

ミドルマップ



現在表示されているマップの地区名です

場所名
※近づくと表示されます

プレイヤーシンボル

1 ミドルマップ

ラージマップで地区名を選ぶと、ミドルマップへ移動します。マップ上では、主人公たちが通常は、緑色のプレイヤーシンボルとして表示されます。
マップ上の入れる場所は、近づくと名前が表示されます。さらに近づいて「IN」と表示されたところで◎ボタンを押すと、その中に入ることができます。
L1・R1・L2・R2・△ボタンを押すと、入れる場所名が一括表示されます。

2 ミドルマップ

ミドルマップに表示されている青色のシンボル(NPCシンボル)は、街に住む人たちを表わしています。NPCシンボルに接触すると「TALK」と表示されるので、◎ボタンを押してみましょう。その人と話すことができます。

3 ミドルマップ

ミドルマップの画面外に出ようとすると、「EXIT」と表示されます。
ここで◎ボタンを押すと、ラージマップに移動できます。



3Dマップ



現在いる場所の名前です

特定の場所にいる場合
その場所に関する名称が表示されます

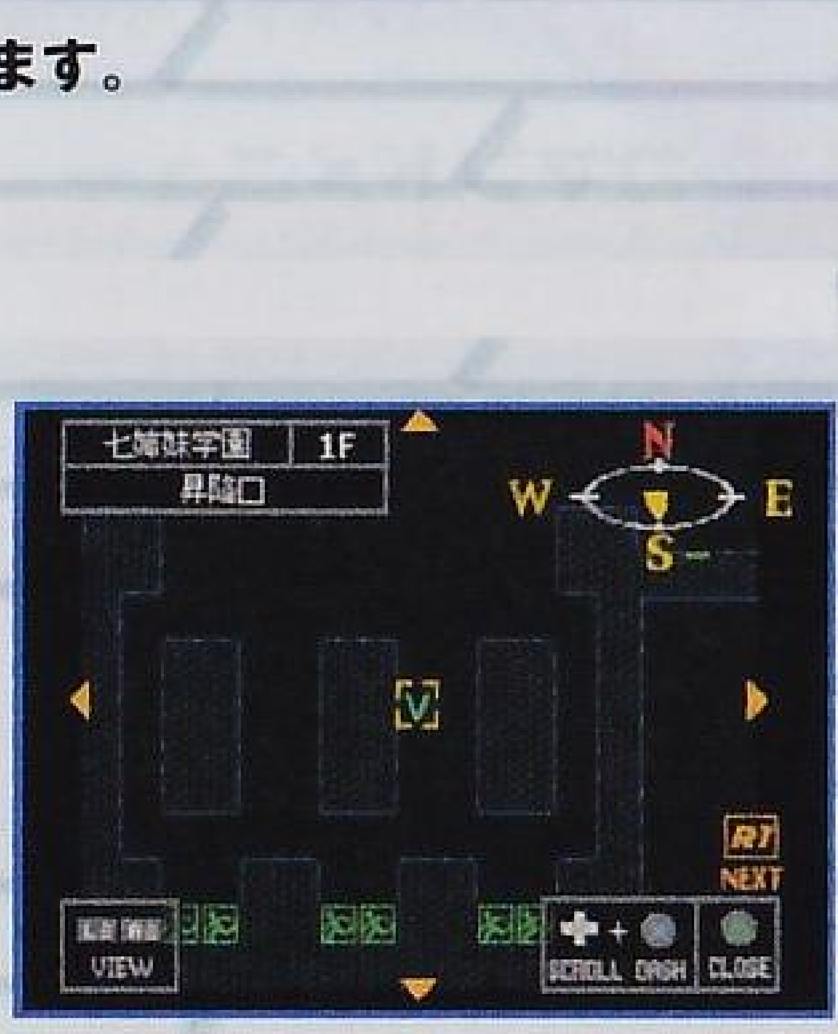
現在いる場所の階層です

1 3Dマップ

ミドルマップ上で建物などに入ると、3Dマップに移ります。
3Dマップ上では主人公を直接動かして先に進みましょう。
⊗ボタンを押しながら移動すると、走ることができます。
マップ上に人がいた場合は、近づいて◎ボタンを押せば、話しかける事ができます。
怪しい場所を調べたい時も、近づいて◎ボタンです。

2 3Dマップ

3Dマップ上で△ボタンを押すと、オートマップが表示されます。オートマップには、通ってきたマップが記録されています。L1・R1ボタンでマップの階層を変更し、L2・R2ボタンで拡大率が変わります。拡大表示時には◻ボタンでカーソルをプレイヤーキャラに戻します。縮小表示時には、◎ボタンで、操作しているカーソルの枠内を拡大表示します。また、⊗ボタンを押しながら方向キーを押すことで、マップのスクロールを高速にすることができます。3Dマップに戻る時は、もう一度△ボタンを押してください。

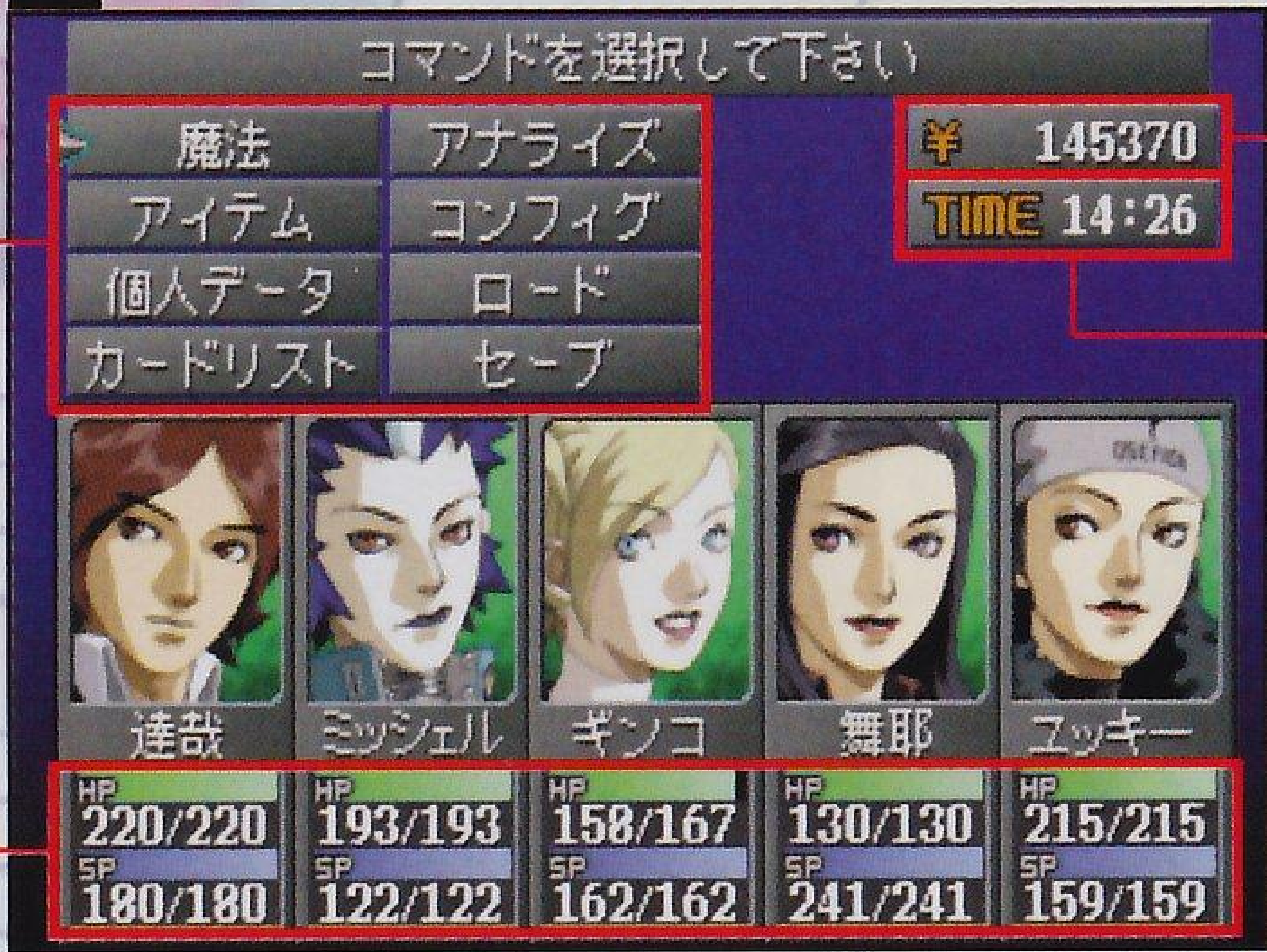


コマンド画面について

COMMAND MENU

主人公キャラクターが操作可能な場所で□ボタンを押すと、コマンド画面が表示されます。
コマンド画面では主人公たちのステータスを見たり、武器の装備や所持品の確認などができます。

コマンド画面について



コマンドメニュー
所持金
ゲームのプレイ時間
主人公たちのステータス

コマンドメニュー

各方向キーで選択、◎ボタンで決定することで、それぞれのコマンドを実行することができます。

所持金

パーティの所持金を表示しています。
単位は円です。

ステータス

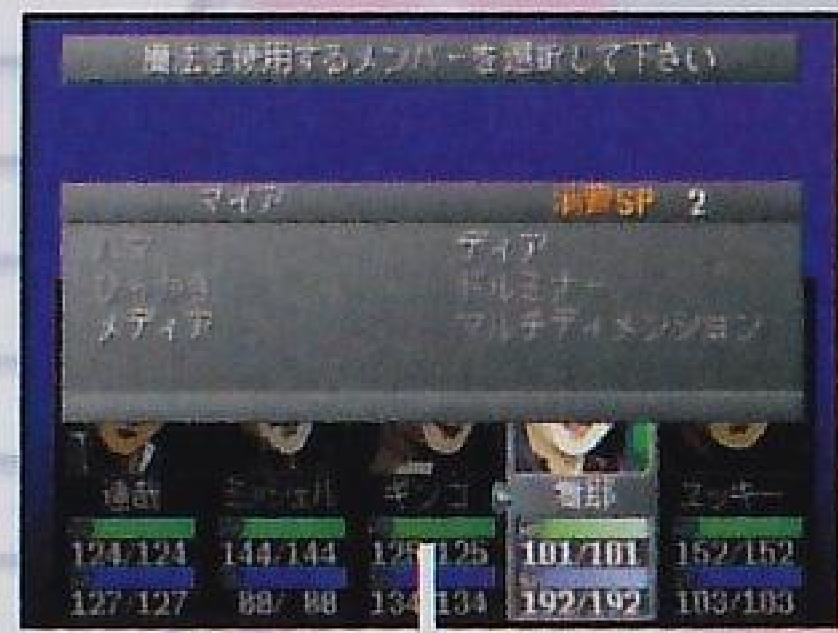
各キャラクターのHPとSPが表示されます。
詳しいステータスを見たい場合は、コマンドメニューの「個人データ」を参照してください。

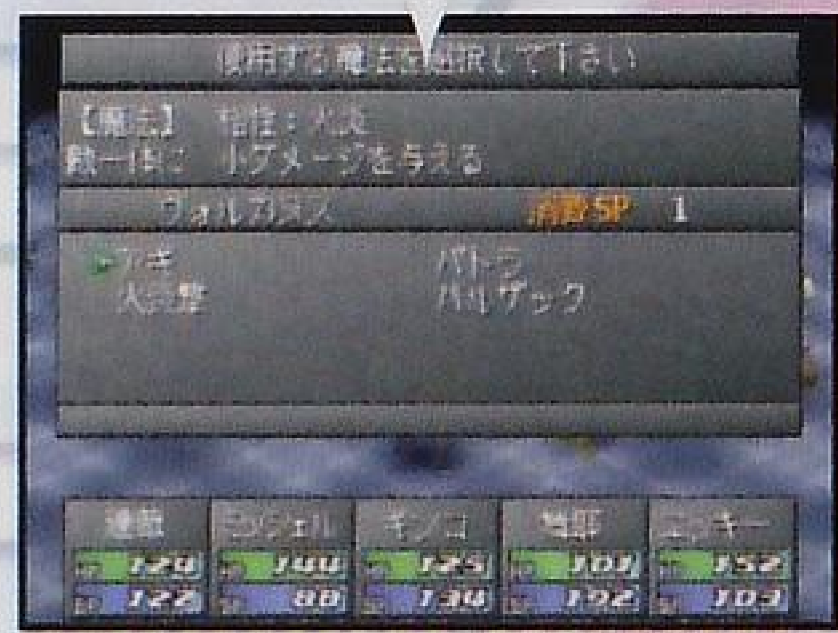
プレイ時間

今までにゲームをプレイしてきた、
トータルの時間が表示されます。

1 魔法

方向キーの左右で魔法を使うキャラクターを選び、◎ボタンを押します。方向キーで使いたい魔法を選び、◎ボタンで決定してください。選んだ魔法がキャラクターに対してかけるものであった場合、魔法を決定した後に、その魔法をかけるキャラクターも選択します。





2 魔法

灰色で表示されている魔法は、現在使うことのできない魔法で、白色で表示されている魔法は、現在使っても意味のない魔法です。
また魔法ウィンドウの上段には、現在降魔しているペルソナ名と、消費SPが表示されているので、魔法使用の際の参考にしてください。



1 アイテム

パーティの所持するアイテム一覧が表示されますので、方向キーの上下で使用するアイテムを選び、◎ボタンで決定して下さい。選んだアイテムが個人に対して使われる物であった場合、アイテムを選んだ後に、そのアイテムを使うキャラクターも選択します。
また、L1・R1ボタンを押すことで、ページの早送りができます。



2 アイテム

アイテム画面で△ボタンを押すと、イベントアイテム一覧に切り替わります。これはイベント上で入手したり、必要になるもので、ここで使用することはできません。カーソルを合わせる事でアイテムの説明文を見ることはできます。
また、L1・R1ボタンを押すことで、ページの早送りができます。

個人データ

データを見たいキャラクターを選択すると、各キャラの詳細ステータスが表示されます。
最初に表示されるのはキャラとペルソナを合わせた能力値ですが、方向キーの上を押すとキャラのみの、下を押すとペルソナのみのステータスを表示できます。
また、△ボタンでペルソナチェンジ画面へ、□ボタンで装備画面へ移ります。



1. キャラクターフェイスと名前、HPとSPを表示しています。
2. ペルソナの能力値を表示しています。
3. キャラクターの能力値を表示しています。
4. キャラクターの姓名と星座、血液型を表示しています。
5. 上から順に、キャラクターのレベル、現在の経験値、次のレベルに上がるために必要な経験値です。
6. キャラクターが現在装備している武器、防具を表示しています。

STR	攻撃力に影響します。
VIT	防御力と、HPの増加率に影響します。
TEC	魔攻・魔防に影響し、SPの増加率にも影響します。
AGI(素早さ)	敵の攻撃の回避力と、戦闘時の行動順に影響します。
LUC(運)	さまざまな要素に影響してきます。

攻撃	武器で攻撃した時の威力です。
防御	物理攻撃に対する耐久性です。
魔攻	魔法で攻撃した時の威力です。
魔防	魔法攻撃に対する抵抗力です。

ペルソナチェンジ



降魔するペルソナを変更することができます。所持しているペルソナカードの一覧が表示されますので、降魔したいペルソナを選んで、◎ボタンで決定してください。ただし、他のキャラクターが降魔しているペルソナは選択できません。また、場合によっては相性が悪く、降魔できない場合もあります。
降魔できないペルソナは、灰色の文字で表示されます。
△ボタンを押すとペルソナの詳細ステータスを見ることができます。

装備



1 所有している武具を装備することができます。装備欄は上から順に、「おすすめ装備コマンド」「武器」「頭防具」「胴防具」「足防具」「アクセサリー」となっています。

2 装備を変更するには、方向キーで装備を変更したい部位を選び、◎ボタンを押してください。所有している武具の一覧が表示されますので、装備したい物を選んで決定してください。装備の変更によってステータスが変動する時は、上部のステータス一覧に変動値が表示されますので、装備品を選ぶ際の参考にしてください。

3 「おすすめ装備」を選ぶと、所持している武具の中から最も攻撃力・防御力の高い物を自動的に選出して装備します。但し「アクセサリー」は「おすすめ装備」では自動的に装備されません。

カードリスト



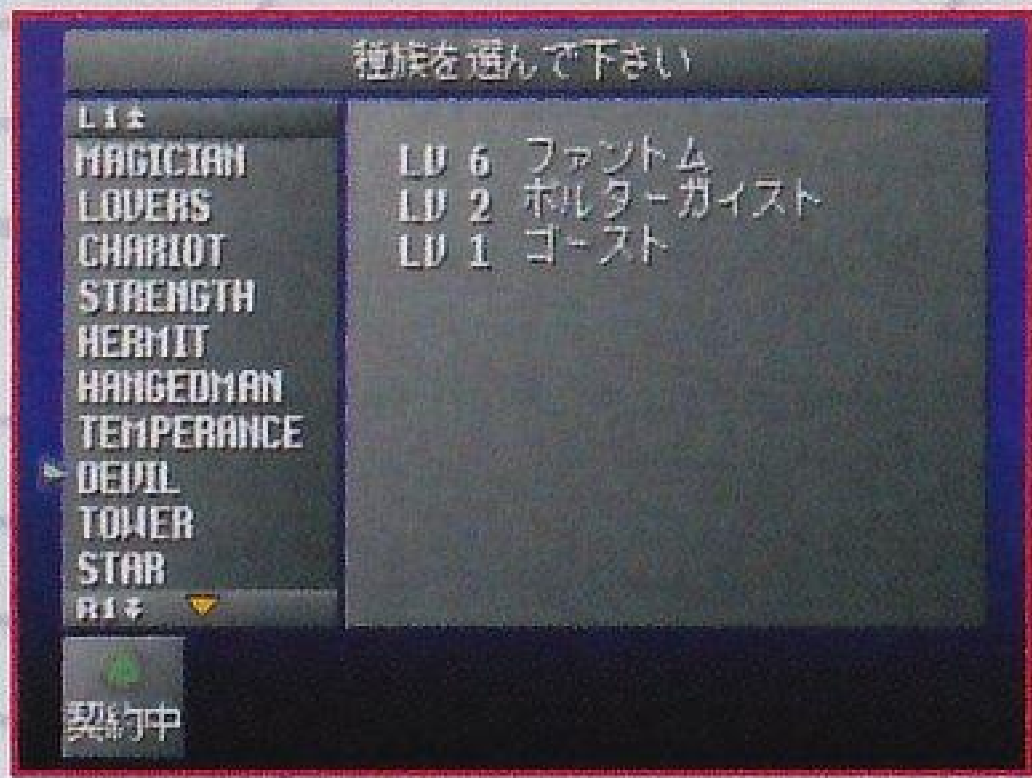
所有するタロット・ペルソナ・マテリアル・マジック・インセンスカードを閲覧することができます。コマンド決定後、見たいカードの種類を方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。ペルソナの場合、リスト表示時に◎ボタンを押すと、カーソルが指しているペルソナの詳細ステータスを見ることができます。また、L1・R1ボタンでページの早送りができます。

アナライズ

今までに出会った悪魔、召喚したペルソナ、見つけた合体魔法のデータを閲覧することができます。見たいデータの種類を方向キーで選んで、◎ボタンを押してください。

悪魔

まず見たい悪魔の属するタロットを選びます。次に方向キーで悪魔を選び、◎ボタン押してください。悪魔のデータが表示されます。データは、方向キーの左右を押すと内容が変わります。また、L1・R1ボタンを押すと次、もしくは1つ手前の悪魔を見ることができます。また、△ボタンを押すことで、契約している悪魔の一覧を見ることができます。



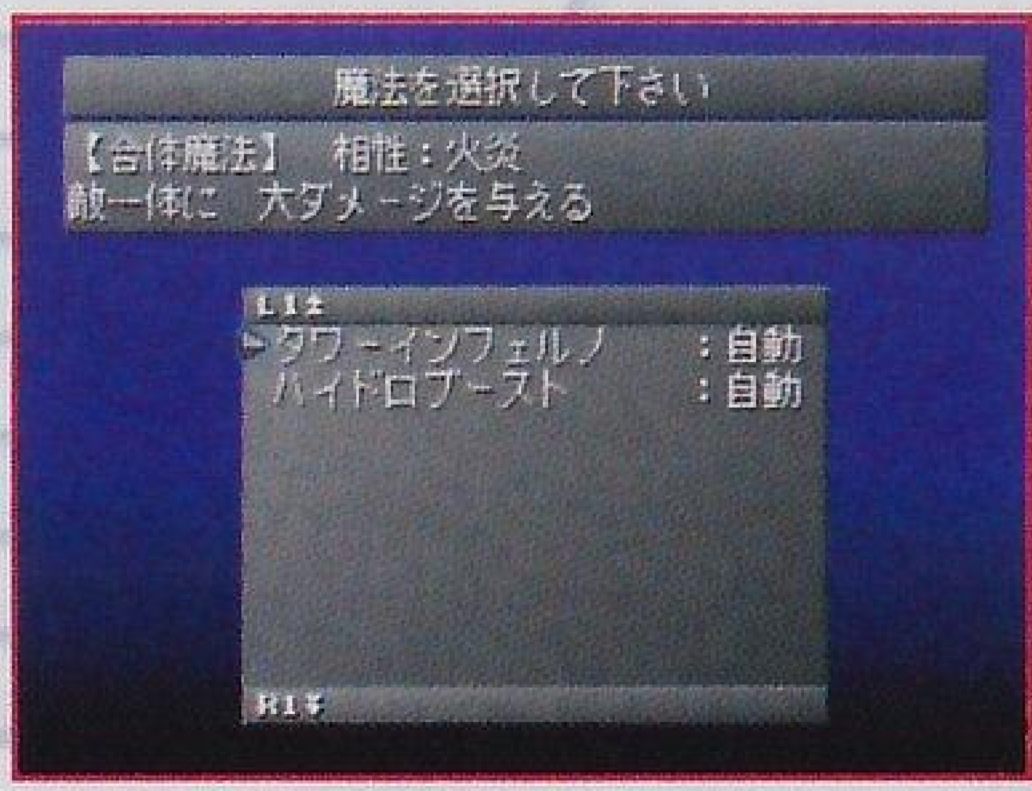


ペルソナ

まず見たいペルソナの属するタロットを選びます。次に方向キーでペルソナを選び、◎ボタンを押してください。ペルソナのデータが表示されます。方向キーの左右で、データを切り換えます。また、L1・R1ボタンを押すと次、もしくは1つ手前のペルソナを見ることができます。

合体魔法

今までに見つけ出した合体魔法の一覧が表示されます。方向キーで閲覧したい魔法を選び、◎ボタンを押してください。選択した合体魔法のデータが表示されます。データ画面では、合体魔法の発動条件を設定することもできます。設定の詳しい方法はP.41を参照してください。



COMMAND MENU

コンフィグ

ゲーム中の各種環境を設定／変更することができます。



コンフィグコマンドの説明



サウンド

サウンドの出力を、ステレオかモノラルに切り換えることができます。
ご使用の機器に合わせて設定してください。

振動

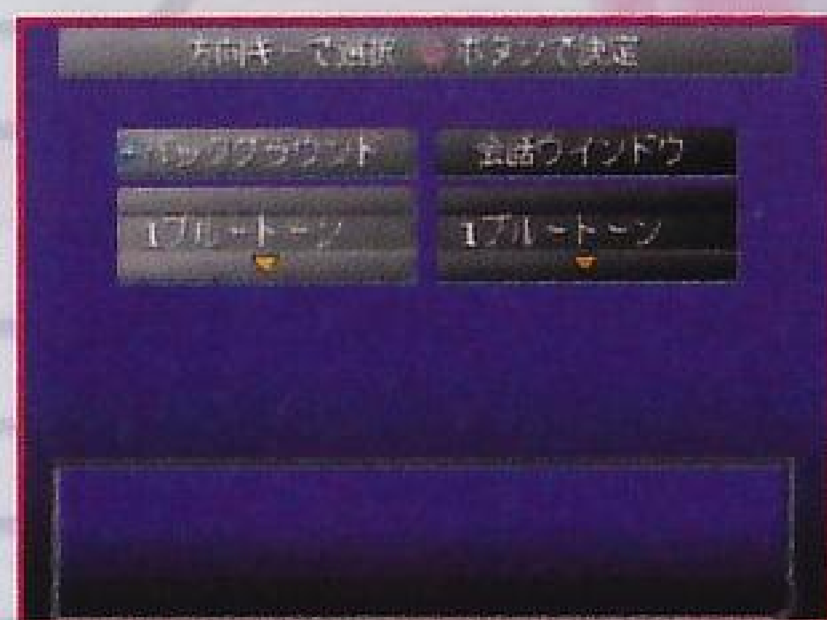
アナログコントローラを接続してONにすると、ゲームの要所要所で振動効果を楽しめます。

マップ回転方向

L1・L2・R1・R2ボタンを押した時の、画面の回転方向を変更します。

カーソル位置の記憶

ONにした項目では、カーソルが前回選択したコマンドをトレースするようになります。



壁紙設定

メッセージとコマンドメニューの背景を変更することができます。



セーブ&ロード

原則的に、コマンドメニューが開ける場所であれば、どこでもセーブ／ロードをすることができます。詳しいセーブ／ロードの方法については、P.12を参照してください。

各種施設について

SHOP

ゲーム序盤では、「カメヤ横丁」と「ロータス」で各種施設を利用することができます。
この2つはいくつかのお店がまとまっている、ショッピングモールのようなものになっています。

画面の見方

方向キーで利用したい施設を選び、◎ボタンを押すと中に入ることができます。
取り扱い商品アイコンには、選択した施設で取り扱っているアイテム、サービスのアイコンが表示されます。
3Dマップに戻る時は、右下の「EXIT」にカーソルをあわせて決定するか、⊗ボタンを押します。



施設リスト

商店街によって、利用できる施設が違います。
ゲームをスムースに進めるためにも、場所とその役割を覚えておきましょう。

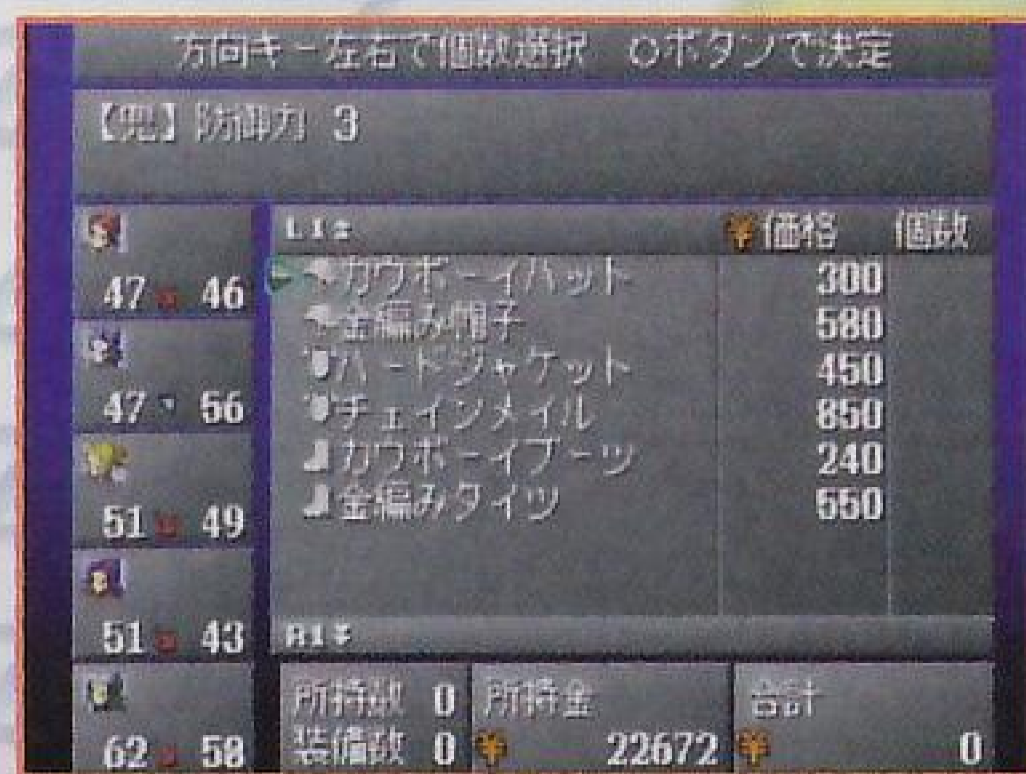
- ラーメン白石
- 東亜ディフェンス
- 富永 カイロプラクティック
- がってん寿司
- 葛葉探偵事務所
- 時間城
- ROSA-CANDIDA
- サトミタダシ
- kaori
- ベルベットルーム

ショップでの売買



商品を売買している施設・ショップでは、アイテムや武器・防具・アクセサリーなどを購入することができます。
また、店員と話をすることもできます。

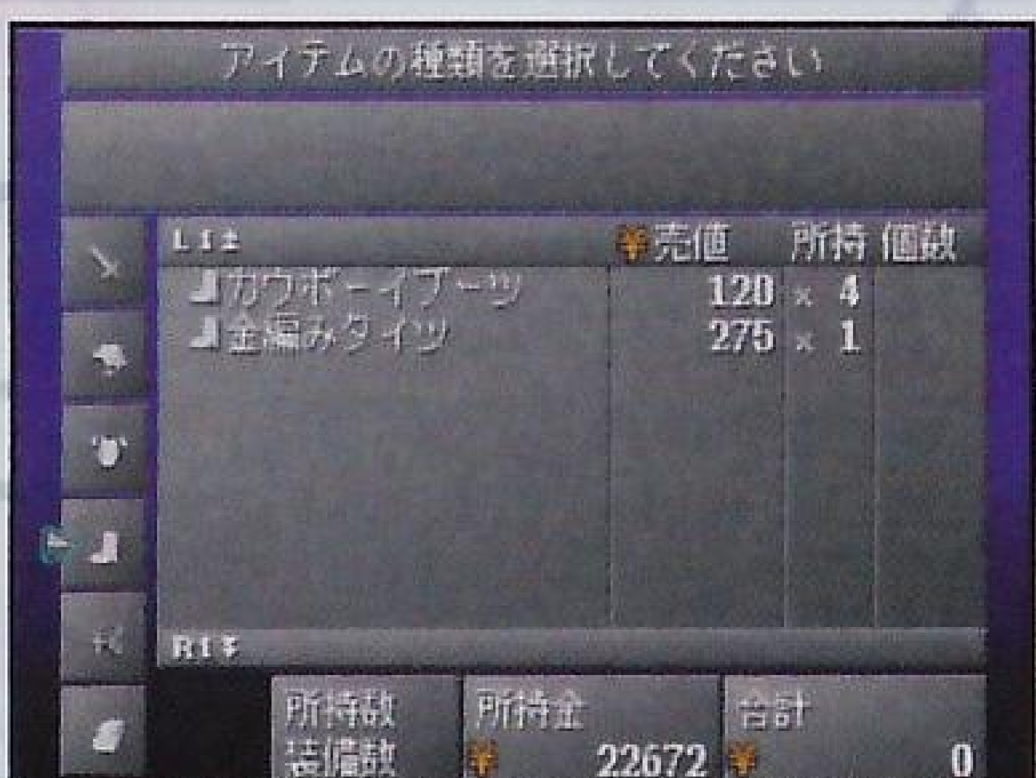
1 アイテムを買う



カウンターごし、または店員に隣接した状態で◎ボタンを押し、店員に話しかけてください。ショップコマンドが表示されますので、方向キーで「購入」を選び、◎ボタンを押します。

2 アイテムを買う

すると、取り扱っているアイテム一覧が表示されます。方向キーの上下で買いたいアイテムを選択し、方向キーの左右で購入する個数を選択、◎ボタンで決定します。灰色の文字で表示されているアイテムは、現在買えないことを表わしています。アイテム一覧はL1・R1ボタンでページの早送りができます。また、装備品を買う場合は、画面の左側にそのアイテムを装備した時に変動するステータスが表示されますので、購入の際の参考にしてください。



1 アイテムを売る

買うときと同様に店員に話しかけます。ショップコマンドから「売却」を選び、◎ボタンを押してください。

2 アイテムを売る

売却画面が表示されますので、まず方向キーの上下で売りたいアイテムの種類を選び、◎ボタンで決定してください。
次に方向キーの上下で売りたいアイテムを選び、左右で売る個数を選択、◎ボタンで決定します。また、アイテムリストは、L1・R1ボタンでページの早送りができます。

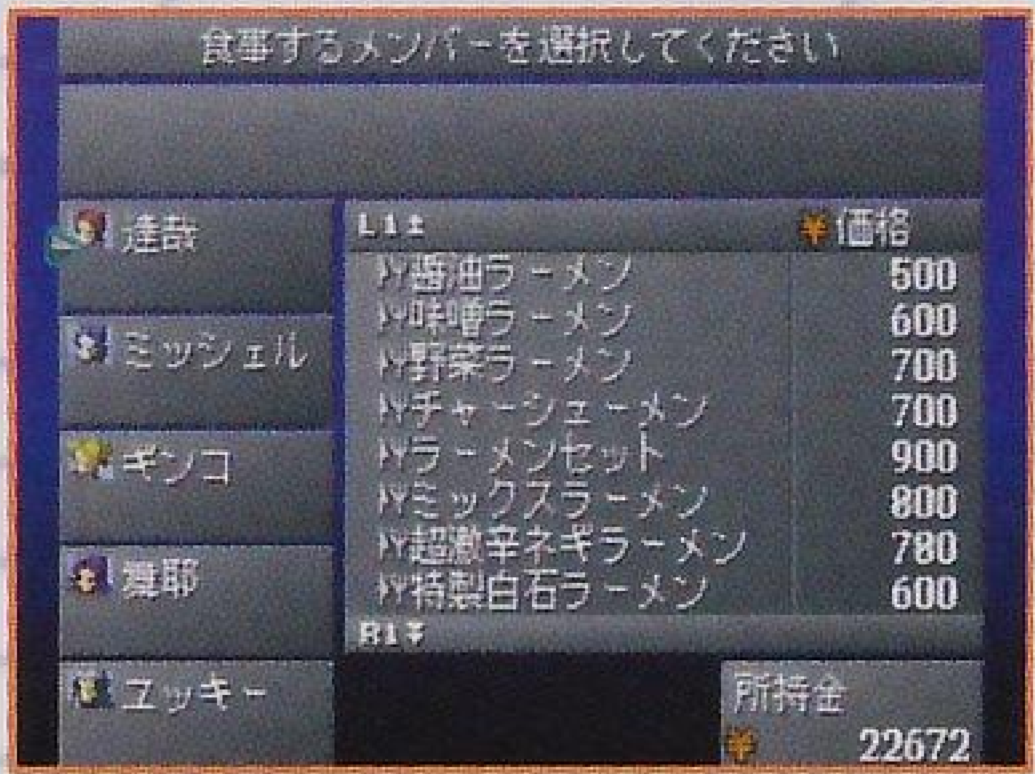
その他の施設

ゲーム中には、アイテムを売買できるショップ以外にも、様々な施設が登場します。ここではそれらの施設の一部を紹介していきます。

回復系施設

富永カイロプラクティックとkaoriでは、HPとSP、状態異常の全回復ができます。店員に隣接した状態で◎ボタンを押して話しかけてください。コマンドメニューが表示されますので、「回復してもらう」を選択、◎ボタンで決定します。
「話す」を選択することで、話をすることもできます。



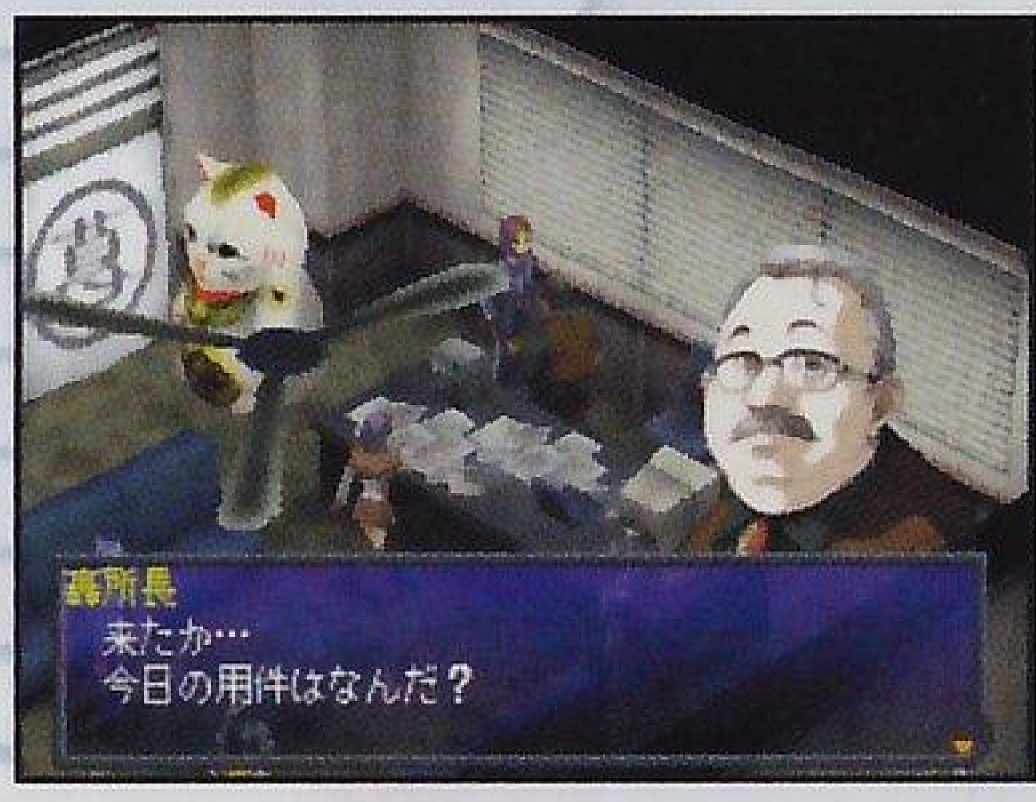


食事系施設

ラーメンしらいしと、がってん寿司では食事をすることができます。店員に話しかけ、コマンドメニューから「食事」を選んで◎ボタンを押してください。料理のメニューが表示されますので、方向キーの上下で食事をするキャラクターを選んでから、食べたい料理を選び、◎ボタンで決定します。
料理を食べると、料理に応じて能力値が一定時間上昇します。
また、その効果が消滅するまでは、他の料理を食べることはできません。

その他

ここまでに紹介したもの以外にも、葛葉探偵事務所と、ベルベットルームという施設が登場します。
詳しい内容は、葛葉探偵事務所はP.25を、ベルベットルームはP.26を参照してください。



噂について

RUMOR

ゲームの舞台である珠閒瑠市は、異常な状況下に置かれていて、街で集めたいろいろな噂をコントロールすることによって、ショップのアイテムなどを変化させることができます。
それ以外にもさまざまな種類の噂があり、噂のコントロールしだいで、攻略の仕方が変わっていきます。

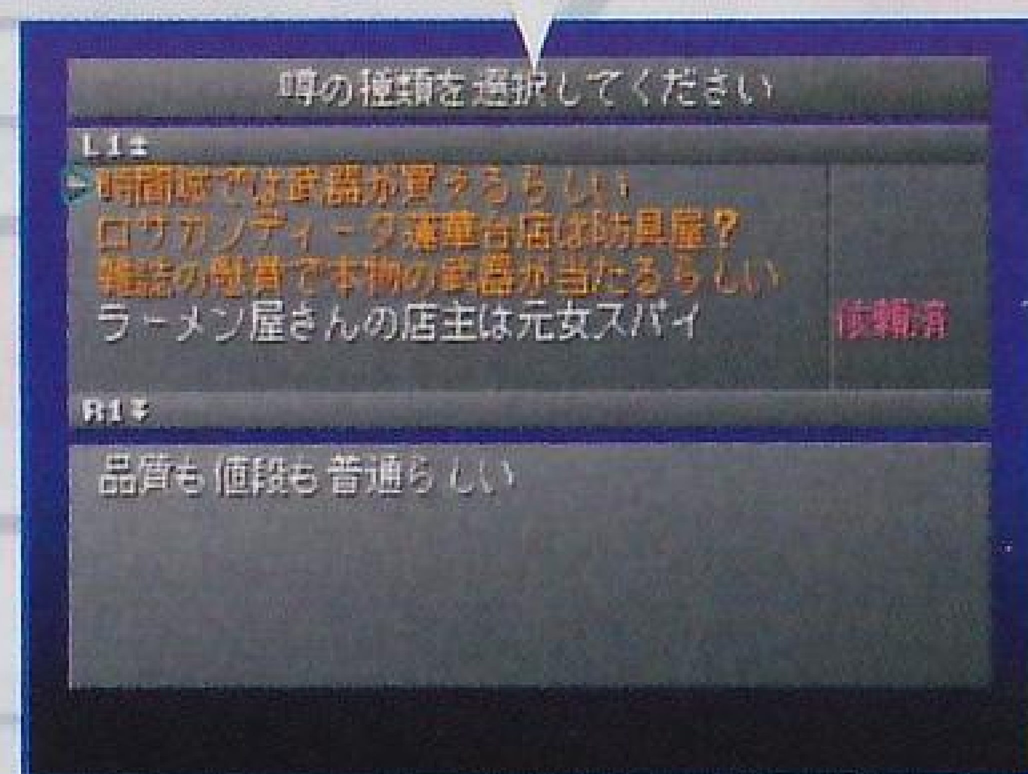
1 噂の流し方

まずは広めたい噂を探してきます。元になる噂は、「噂屋」が知っています。彼らに話しかけると、主人公たちの知っている噂と引き換えに、新たな噂を聞くことができます。また、噂には、同じものでも、微妙に内容が違うものがありますので、注意してください。



2 噂の流し方

元となる噂を入手したら、カメヤ横丁にある「葛葉探偵事務所」に、噂を流すように依頼します。轟所長に話しかけると知っている噂の一覧が表示されますので、方向キーの上下で流したい噂を選び、◎ボタンで決定してください。次に、噂の詳しい内容を選択し、料金を払えば依頼完了。町中にその噂が流れ、本当の事になります。





噂の注意点

■同じ噂でも、微妙に内容が違うものがいくつもあります。どれが本当に必要なのか、よく考えてから噂を流すようにしましょう。

ベルベットルーム
VELVET ROOM

ここでは、主人公たちの別人格とも呼べる、ペルソナを呼び出すことができます。
中ではベルベットルームの主、イゴールがペルソナの召喚や、降魔などをしてくれます。
また、ペルソナについての詳しい説明を聞くこともできます。

悪魔絵師



人の心の深奥に眠る、神と悪魔の姿を描く絵師。"フリータロット"という特殊なタロットカードに絵を描き、任意のタロットカードを作り出す能力を持つ。

ナナシ



ペルソナ使いの心を開く音色を奏でるため、自分の眼を閉ざしたピアニスト。

ベラドンナ



ペルソナ使いの心を沈める歌を歌うため、自分の耳を現世の音から塞いだ歌手。

IGOAL イゴール

悪魔との交渉で手に入れたタロットカードを使い、キャラクターの心の奥底からペルソナを召喚することのできる「マインドマンサー」。何者かの従者であるようですが、その素性すらはっきりとしない、謎の人物です。



ペルソナについて
PERSONA

「ペルソナ」とは、このゲームの核となる重要な存在です。ペルソナの使い方しだいで、
ゲームの進行も変わると言っても過言ではないでしょう。
これから説明するペルソナのシステム・ルールをよくお読みになり、充分に理解して頂いてから、
ゲームをプレイされることをおすすめします。

召喚	マインドマンサーであるイゴールだけが行なえることで、悪魔から入手したタロットカードを使い、キャラクターの心の奥底からペルソナを呼び出すことです。
降魔	召喚したペルソナを、ペルソナ使いの体に降ろすことです。これにより、ペルソナを発動できるようになります。
発動	降魔されたペルソナを呼び出し、その力を使うことです。
ペルソナカード	イゴールに呼び出されたペルソナで、降魔されていないものはカードの姿をとって待機しています。それをペルソナカードと呼びます。
タロットカード	ペルソナを召喚するのに必要な、触媒となるカードです。悪魔との交渉で入手することができます。
フリータロット	好きなタロットの絵柄を描き込める、無地のカードです。
マテリアルカード	特殊なペルソナを召喚する時に必要となるカードです。
マジックカード	召喚時に使い、ペルソナに新たな魔法を覚えさせるカードです。
インセンスカード	召喚時に使い、ペルソナの能力値をアップするカードです。

フリータロットの使い方

■契約している悪魔と交渉した場合、通常のタロットに加えて"フリータロット"という特殊なカードが手に入ります。このカードを悪魔絵師に渡すと、任意のタロットの絵を描き込んでもらえます。
この方法でないと、入手できないタロットカードもあります。

ペルソナ召喚までの流れ

SUMMON

ペルソナを召喚するには、それなりの手順が必要です。ここでは、その手順を一通り紹介しています。

1 召喚

敵と遭遇したときにコンタクトを行ない、うまく交渉して悪魔からタロットカードを入手します。

召喚するペルソナによって、必要となるタロットカードの種類と枚数が違います。今自分が召喚したいペルソナに合ったタロットカードを集めるようにしましょう。



2 召喚

召喚に必要な枚数のカードが集まったら、ベルベットルームでイゴールに話しかけます。コマンドメニューが表示されるので、「召喚」を選んで、◎ボタンで決定します。



3 召喚

召喚できるペルソナの一覧が表示されますので、召喚したいペルソナを選択し、◎ボタンで決定してください。ただし、ペルソナ名が灰色で表示されているものは、主人公たちのレベルが足りずに召喚できないペルソナです。また、すでにストックにあるペルソナと同じものも召喚できません。ゲームを進めていくと、名前が青色のペルソナが表示される場合があります。これは召喚時にマテリアルカードを必要とするペルソナです。マテリアルカードを持っていた場合のみ、表示されます。



4 召喚

次に使用するマジックカード、インセンスカードを指定します。マテリアルカードは、それが必要になるペルソナでないと使用できず、またその場合は必ず使わなければいけません。マジックカード、インセンスカードは使用しなくても召喚できます。

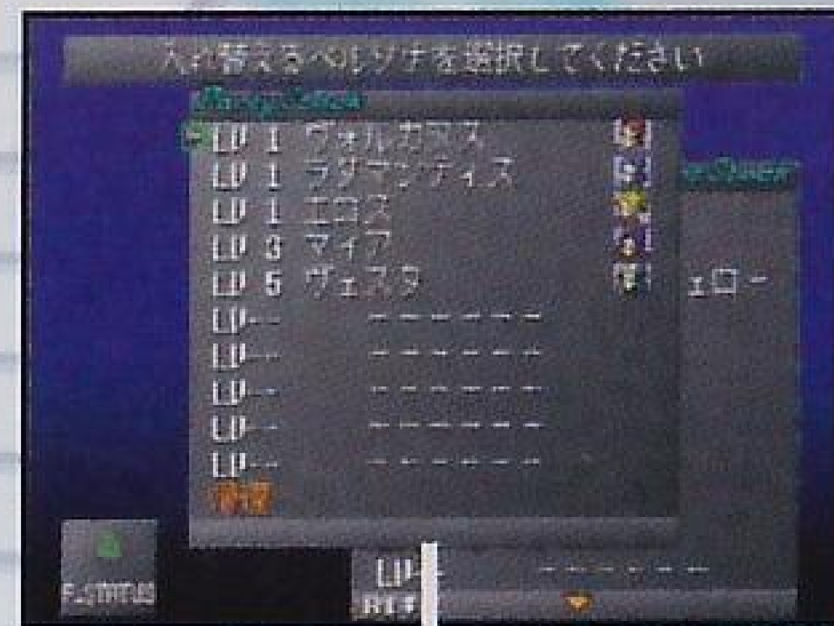


5 召喚

イゴールが召喚の儀式を行ない、新たなペルソナが召喚されます。
召喚されたペルソナはペルソナカードとなり、イゴールの元へあずけられます。ベルベットストックに空きがない場合、ペルソナは召喚できなくなるので注意してください。

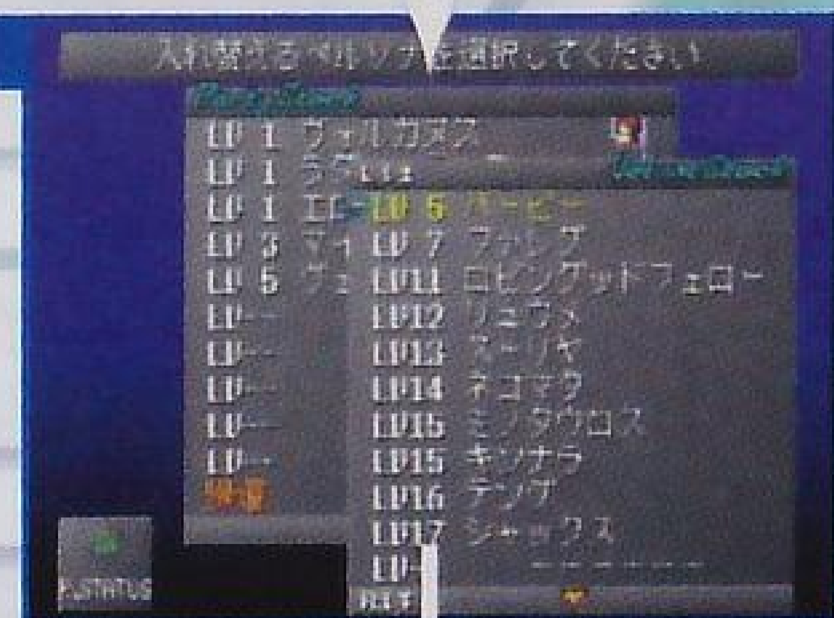
6 ペルソナ発動

イゴールの元にストックされているペルソナを、パーティーストックに移し替えます。まずイゴールに話しかけ、コマンドメニューから「入れ替え・帰還」を選択、◎ボタンで決定しましょう。



7 ペルソナ発動

プレイヤーとベルベットのストック画面が表示されます。方向キーの左右でストックを選択し、上下でペルソナを選びます。ベルベットストックから降魔したいペルソナを選び、◎ボタンを押します。次にパーティーストックの空きスペースを選択し、◎ボタンで決定してください。ペルソナがパーティーストックに移ります。同じように移動先をペルソナにすると、ペルソナ同士を入れ替えることができます。入れ替えるペルソナの片方が降魔しているペルソナだった場合、新しいペルソナが直接降魔される形になります。



8 ペルソナ発動

ペルソナチェンジ画面でペルソナを降魔します。個人データで△ボタンを押し、ペルソナチェンジ画面を表示してください。所持しているペルソナの一覧が表示されますので、方向キーで降魔したいペルソナを選び、◎ボタンで決定します。

キャラクターとペルソナの相性が悪い時は、 降魔できない場合があります。



9 ペルソナ発動

一度降魔したペルソナは、戦闘中、いつでも発動することができます(P.38参照)。また、ペルソナカードを持っていれば、降魔するペルソナを変更することもできます。



ペルソナステータスの見方

PERSONA STATUS

ペルソナのステータスは、個人ステータス画面や、ペルソナチェンジ画面、アナライズで見ることができます。方向キーの左右で、所持魔法と個性／解説欄を切り換えることができます。



画面の説明



1. ペルソナのグラフィック
2. ペルソナの名前
3. ペルソナの属するアルカナ
4. 発動するときに必要なSP
5. ペルソナのレベル
6. 熟練度ランクと、次のランクへの目安
7. レベルアップ時のボーナス能力値
8. ペルソナの防御属性
9. ペルソナの能力値
10. 所持している魔法、個性／解説欄

降魔による影響



キャラクターにペルソナを降魔することで、キャラのステータス自体が変化することになります。大きく変化するものは3つ。能力値と防御属性、レベルアップ時に加算されるレベルアップボーナスです。レベルアップボーナスについては、P.42を参照してください。

能力値

能力値は、ペルソナと人間の平均値になります。
人間よりペルソナの方の能力値が高いと、その平均値分、
人間の能力は増加します。
逆に、ペルソナより人間の能力値が高いと、人間の能力値は下がってしまいます。
常に自分より強いペルソナを降魔するようにするとよいでしょう。

防御属性

降魔したペルソナの防御属性が、そのままキャラクターの属性になります。
属性は個々のペルソナによって異なります。
詳しくは、個人ステータス画面を参照してください。



ペルソナの発動

ペルソナを発動する時は、どの魔法を使っても消費するSPは同じです。この数値はペルソナごとに設定されており、レベルやランクが上がっても変化することはありません。

唯一、キャラクターとの相性によって変化する場合があります。



ペルソナの相性

ペルソナとキャラクターの間には、相性が存在します。相性が悪いと、ペルソナを発動する時の消費SPが増加してしまい、最悪の場合、降魔することすらできません。逆に相性が良ければ消費SPは減少します。
さらに相性が高いと、ペルソナが特別な力を発揮することがあります。
詳しいことは、ゲーム中で確認してみてください。



アルカナについて

タロットカードと悪魔、ペルソナは、それぞれアルカナと呼ばれる属性を持ち、互いに影響を与え合っています。ペルソナを召喚するのに必要なカードのアルカナは、ペルソナの属するアルカナと同じです。また、悪魔と交渉すると、その悪魔の属するアルカナのカードがもらえるのです。

レベルの高い悪魔ほど、交渉した時にもらえるタロットカードの枚数が多くなります。高レベルのペルソナを召喚するには多くのカードが必要です。より強い悪魔と交渉し、効率よくカードを集めましょう。

ペルソナの成長

降魔したペルソナの属性が、そのままキャラクターの属性になります。
属性は個々のペルソナによって異なります。詳しくは、個人ステータス画面を参照してください。

ペルソナカードがいっぱいになったら

1 プレイヤーストックは10枚、ベルベットストックには24枚までペルソナカードをストックできます。
もしストックがいっぱいになってしまったら、ペルソナを帰還(削除)させましょう。

2 イゴールに話しかけ、「入れ換え・帰還」を選択します。
ストックウィンドウが表示されますので、帰還させるペルソナを選択して◎ボタンを押し、続いてカーソルを「帰還」にあわせて◎ボタンで決定します。
「帰還」を選んでから、ペルソナを選択することも可能です。

3 ペルソナのランクが8になっていると、帰還させた時にちょっとしたボーナスがもらえます。
できるだけランク8まで上げてからから帰還させた方がよいでしょう。

遭遇時のコマンド

COME ACROSS

3Dマップを歩いていると、敵と遭遇することがあります。
この場合、敵を倒すか、逃げるか、コンタクトしないと先に進むことができません。

画面の説明



1 戦闘コマンド

2 バトルフィールド

3 パーティーステータス

戦闘コマンド

戦闘コマンドを使い、敵と戦ったり、コンタクトしたりします。行いたいコマンドを方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。

戦闘開始	設定した作戦で戦闘を開始します。
作　戦	戦闘時の、各キャラクターのさまざまな行動を設定します。
コンタクト	悪魔に話しかけ、交渉を始めます。
アナライズ	出現した悪魔のデータを閲覧します。
退　却	戦闘を放棄し、逃げ出します。

バトルフィールド

パーティと悪魔が戦うフィールドです。
キャラクターたちのポジションは、行動や状況によって変化していきます。

パーティーステータス

各キャラクターの、現在のHPとSPを表示しています。キャラクターにバッドステータスが発生すると、キャラクター名の表示部分がバッドステータスの名称と交互に表示されるようになります。

敵とのコンタクト

CONTACT

戦闘コマンドから「コンタクト」を使用することで、悪魔と交渉できます。
キャラクターやペルソナのレベルを上げるには、敵との戦闘が不可避ですが、
新たなペルソナ召喚に必要な「タロットカード」は、悪魔との交渉でしか入手する事ができません。
またタロットカードを入手する以外にも、お金やアイテムをもらったり、
戦闘を回避したりと交渉にはさまざまな利用方法があります。

1 コンタクトの流れ

敵に遭遇したら、戦闘コマンドから「コンタクト」を選択、◎ボタンで決定します。



2 コンタクトの流れ

コンタクトする悪魔の選択に移ります。方向キーで交渉したい悪魔を選択し、◎ボタンで決定してください。

3 コンタクトの流れ

誰が交渉するか方向キーで選択し、◎ボタンで決定します。同じ手順を繰り返すことで、最大３人まで同時に交渉することができます。
交渉するキャラクターを選んだら、「決定」にカーソルをあわせて、◎ボタンを押してください。



コンタクトを開始すると、交渉が終了するまで、戦闘したり退却することはできません。

4 コンタクトの流れ

選択したキャラクターが所持している「コンタクトコマンド」を選択します。全部で４つあるコマンドのうち、いずれかを方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。



複数で交渉した時は、コンタクトコマンドを入力する必要はありません。

キャラクターが持つ4つのコンタクトコマンドは、各人によって違います。
それぞれ別の効果があり、交渉する悪魔の個性に対して相性があります。
どのコマンドがどの個性の悪魔に有効かを見きわめることが、コンタクトを成功させる秘訣です。

5 コンタクト

コンタクトコマンドを決定すると、悪魔に対し、コマンドに応じたアクションを起こします。悪魔はそれに対して、さまざまなリアクションを返してきます。



6 コンタクト

悪魔は４種類の感情(興味・喜び・怒り・恐怖)を持っており、１回のコンタクトでそのいずれか(複数の場合もあります)が１段階上昇します。コンタクトに対するリアクションとして、悪魔はセリフや動作、音声等で自分の感情を表現します。

「！」マークが表示された場合は、基本的に悪魔が興味を示した事を現しています。



7 コンタクト

交渉の展開によっては、悪魔から質問されることがあります。その場合、返答の選択肢が表示されるので、適当と思われる返答を方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。



8 コンタクト

悪魔の持つ4種類の感情のうち、いずれかが３段階上昇すればコンタクトの結果が出ます。タロットカードがもらえれば、交渉は成功したと思っていいでしょう。悪魔のリアクションに注意しながらうまく交渉し、コンタクトを成功に導いて下さい。





悪魔との契約

コンタクトで悪魔の喜びをMAXにすると、交渉していた悪魔と契約を結べます。契約した悪魔と再度コンタクトをとると、フリータロットをはじめ、悪魔しか知らない貴重な情報などを入手することができます。契約は最大３体の悪魔とかわすことができます。それ以上の悪魔と契約する時は、以前契約していた悪魔との契約を破棄してから、あらためて契約してください。

特殊なコンタクト

- ■ペルソナトーク：降魔しているペルソナと、コンタクトした悪魔の間に何かの神話上の関係があった場合、ペルソナトークが発生する場合があります。ペルソナトークでは、ペルソナと悪魔が勝手に交渉してしまいます。
- ■悪魔からのコンタクト：まれに、悪魔の方からコンタクトを取ってくることもあります。

コンタクトに失敗したとき

交渉の展開次第では、悪魔を怒らせてしまうこともあります。こうなった悪魔とはコンタクトが取れません。
同時に、怒らせた悪魔と同族の悪魔すべてが怒り出してしまいます。

その他のコンタクトできない状態

- ■ボス等、タロットカードの種族に分けられていない悪魔と交渉した場合
- ■交渉相手の悪魔が、ステータス変化か、感情が高ぶっている場合
  (「答えられる状態ではありません」というメッセージが表示されます)
- ■パーティーのキャラクターが交渉不能なステータスになっている場合
  (「話せる状態ではありません」というメッセージが表示されます)

コンタクトの結果

結　果	関連パラメータ
カード入手	興 味
契約or噂広め屋(契約時)	喜 び
悪魔逃亡＆契約破棄	恐 怖
アイテムor情報入手	興味＋喜び

結　果	関連パラメータ
敵バッドステータス「魅惑」	興味＋恐怖
敵バッドステータス「狂暴」＆契約破棄	興味＋怒り
コンタクト不可状態＆契約破棄	怒 り
先制攻撃＆契約破棄	怒 り

戦闘システム BATTLE SYSTEM

このゲームの戦闘は半オートバトルになっており、戦闘を開始すると、手を触れない限り自動で戦闘が進んでいきます。各キャラクターの行動は事前に設定できるので、良く作戦を考えて行動を設定しましょう。戦闘中に割り込んで、作戦を変更することもできます。

戦闘の流れ

1 敵と遭遇すると戦闘コマンドが表示されるので、「作戦」を選び、各キャラクターの作戦を設定します。
作戦は、出現した悪魔と、パーティーの状態を考えて設定するとよいでしょう。



2 作戦が決定したら、戦闘コマンドから「戦闘開始」を選びます。キャラクターたちは、自分の行動順がまわってくるたびに、作戦で設定された行動を取ります。
敵か味方、どちらかが全滅(逃亡)するまで、同じ行動を繰り返し続けます。

作戦の戦闘モードをシングルに設定していた場合は、
敵味方が全員行動を終えた時点で、
再び戦闘コマンドが表示されます。





3 戦闘中に⊗ボタンを押すと、キャラクターたちの行動に割り込み、戦闘コマンドを開くことができます。
ここでは作戦の変更ができます。
敵からダメージを受けて回復する時や、攻撃手段を変更したい場合などに利用しましょう。変更した設定は、次の行動順のキャラクターから有効になります。

4 敵か味方が全滅(逃亡)すると戦闘は終了します。
パーティーが勝てば、経験値とお金を入手することができます。まれにアイテムを入手することもあります。



戦闘開始

作戦で設定した行動に従い、敵との戦闘を開始します。プレイヤーが途中で割り込まなければ、敵もしくは味方のどちらかが全滅(逃亡)するまで、オートで戦闘が展開されます。

作戦

キャラクターの行動を設定・変更したい場合は「作戦」を選択します。「作戦」には、以下の4種類のコマンドがあります。

行動設定

キャラクターの行動を指定する事ができます。
このコマンドを選択すると、まずパーティー全員の現在選択している行動が表示されるので、行動を変更したいキャラクターを選択してください。
選択できる行動には、以下のものがあります。



攻　撃	装備している武器で攻撃します。攻撃対象を指定する事もできます。
ペルソナ	ペルソナを発動して、ペルソナの特殊能力を使用します。一覧から攻撃方法を選び、対象を選択します。
アイテム	アイテムを使用します。一覧からアイテムを選び、使用する対象を選択します。
P.チェンジ	現在降魔しているペルソナを変更する事ができます。 各キャラクターが降魔している以外にペルソナカードを持っていれば、その場で変更できます。
ステータス	選択したキャラクターと降魔させているペルソナの、現在のステータスを見る事ができます。 なおこのコマンドは、戦闘時に実行されるのではなく、その場で表示されます。
防　御	攻撃を行わず、敵の攻撃を防ぐことに専念します。

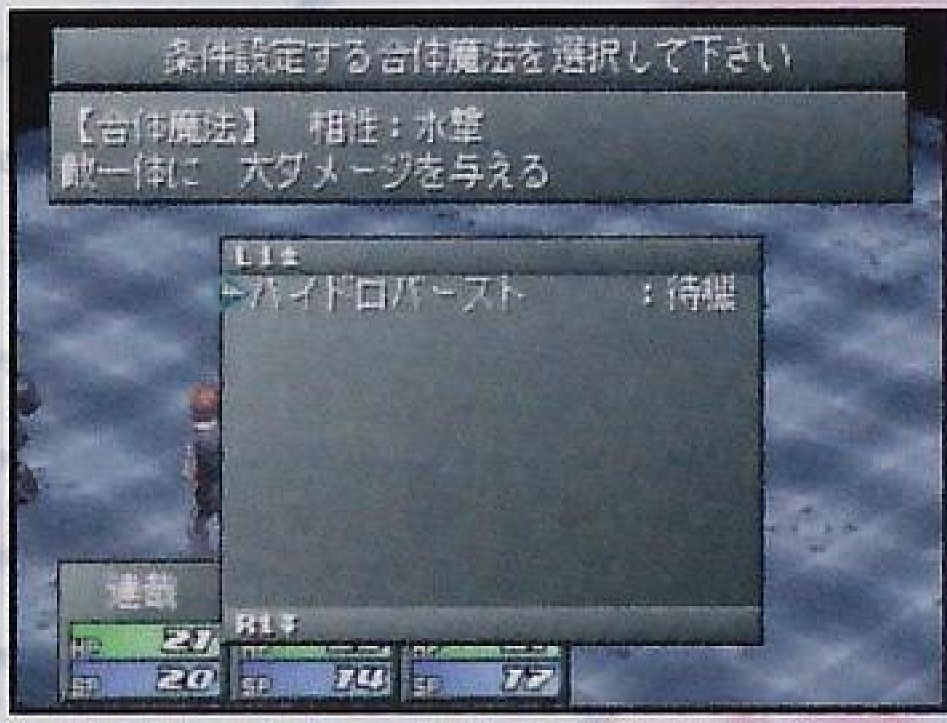
行動順変更

行動順変更画面が表示されるので、行動を入れ換えたいキャラクター同士を方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。戦闘では、敵味方共にAGI(素早さ)の高い順に行動します。
合体魔法を使用する時など、味方の行動順を変更したい場合は、このコマンドを利用してください。



合体魔法

合体魔法が発動するための条件を、「自動」「待機」「不可」の３種類の中から設定する事ができます。また、合体魔法の組み合わせを確認する事もできます。詳しくはp.41を参照してください。





戦闘モード

ノーマルとシングル、２種類の戦闘モードの、どちらかに設定・変更できます。

ノーマル	敵・味方のどちらかが全滅(逃亡)するまで、 プレイヤーが操作しない限り戦闘を止めない。
シングル	敵・味方の全員が行動を終了した時点で、戦闘コマンドが表示される。



コンタクト

遭遇した悪魔に話しかけ、交渉する事ができます。
詳しくは、P.34を参照してください。

アナライズ

遭遇した悪魔のデータを見ることができます。データ項目ごとに条件があり、その条件を満たさないと、悪魔のデータは表示されません。



データ項目	オープン条件
種族・名前・レベル・グラフィック	悪魔と遭遇する
各種パラメーター	悪魔を倒す
性　格	悪魔と会話する
解　説	悪魔と契約する
所持アイテム	アイテムを落とす

退却

戦闘を放棄して、その場から退却します。ただし、失敗することもあります。失敗した場合は、敵の攻撃をうけてから、戦闘コマンド画面に戻ります。

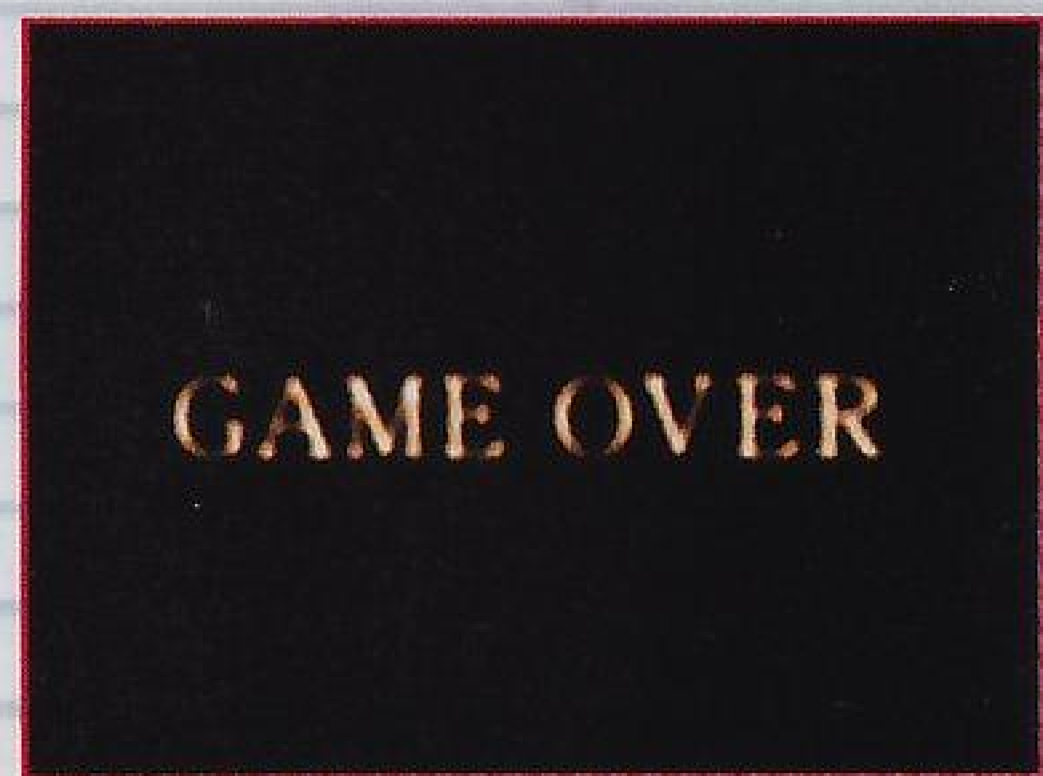


戦闘不能になってしまったら？

戦闘中にHPが0になるとキャラクターは「瀕死」となり、いっさいの戦闘行動を取ることができなくなります。「瀕死」のキャラクターは、戦闘終了後にHP 1の状態で復活するので、すぐに回復しましょう。特定のアイテムや魔法を使うことで、戦闘中に復活させることもできます。

ゲームオーバー

戦闘中に、パーティー全員が「瀕死」になると、ゲームオーバーになってしまいます。
ゲームオーバーになるとタイトル画面に戻り、以前セーブしたデータからやり直すことになります。



合体魔法

合体魔法とは、複数のキャラクターが同時に魔法を使うことで生まれる、強力な魔法のことです。戦闘中に特定の組み合わせで魔法が使われると、合体魔法が発動します。発動した合体魔法は、コマンドメニューのアナライズか、戦闘コマンドの「作戦－合体魔法」に登録され、確認することができます。

1 合体魔法



戦闘コマンドの「作戦－合体魔法」画面で、合体魔法ごとに発動条件を「自動」「待機」「不可」の３種類の中から設定する事ができます。また、ここで合体魔法の組み合わせを確認することもできます。

自動	合体魔法発動の条件が満たされると、自動的に発動します。
待機	合体魔法発動の条件が満たされると、いったん待機状態になり、合体魔法を発動するかしないかを選択できます。
不可	発動条件が満たされても、合体魔法を使用しません。

2 合体魔法



戦闘中に発動条件が満たされると、「自動」の場合はそのまま発動し、「待機」の場合は発動するかどうかの確認メッセージがでます。
合体魔法を意図的に発動したい場合は、戦闘コマンドの行動設定と行動順番を、合体魔法の発動条件と同じになるように設定するとよいでしょう。

3 合体魔法

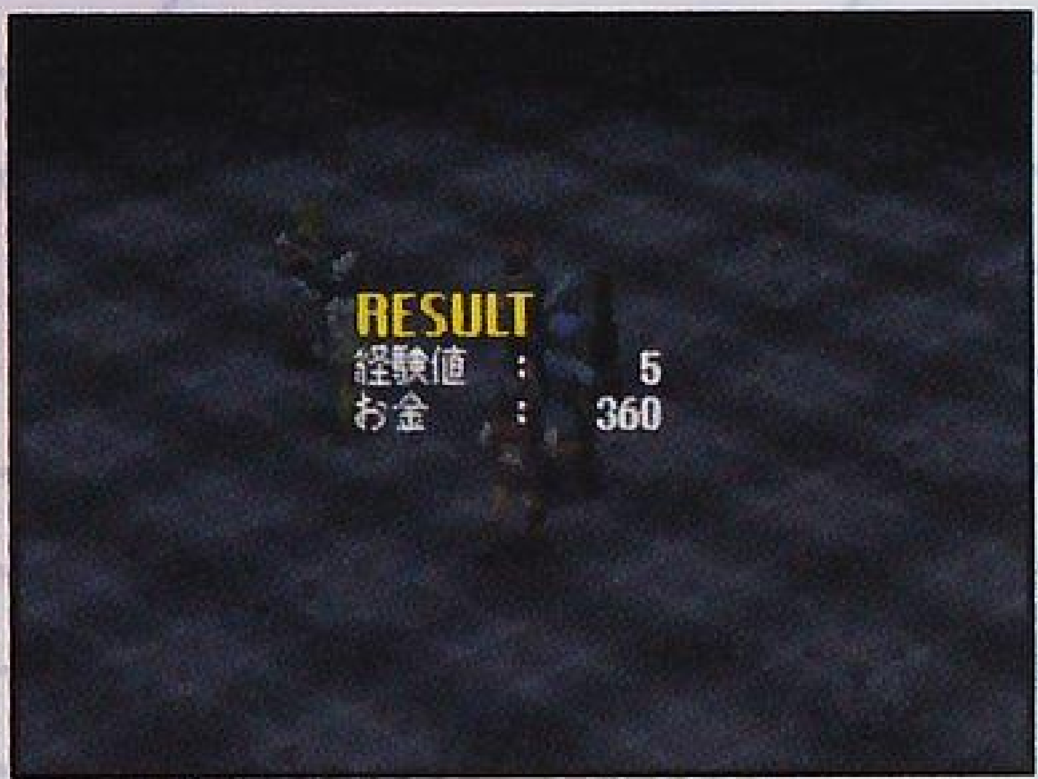


合体魔法の組み合わせが認識され、発動が承認されると、合体魔法の組み合わせ順にキャラクターが待機していきます。そうして組み合わせ最後のキャラクターに行動順が回ってきた時点で、はじめて合体魔法が発動します。

はじめから使える合体魔法

①主人公「アギ」➡ ②リサ「マグナ」➡ ③ミッシェル「アクア」の順に魔法を使うと、強力な水撃系合体魔法“ハイドロブースト”が 発動します！

戦闘の終了条件



遭遇した敵をすべて倒すと戦闘終了となります。戦闘終了後には、経験値とお金を入手することができます。
また、まれに敵がアイテムを落とすこともあります。戦闘から退却するか、コンタクトに成功することでも戦闘は終了しますが、この場合はそれまでに倒した敵の分だけ、経験値とお金を入手できます。

キャラクターのレベルアップ



1 敵を倒して経験値をためると、キャラクターはレベルアップします。レベルアップをすると、能力値を上昇させることができます。

2 1つレベルアップすると、能力値を3ポイント上昇させることができます。ただし、任意で割り振れるのは主人公だけで、他のキャラクターたちは、その性格に合わせて自動的にポイントが割り振られます。

3 レベルアップしたキャラクターがいた場合、戦闘後にレベルアップ画面が表示されます。主人公の場合、方向キーの上下でアップさせたい能力値を選び、方向キーの右か◎ボタンでポイントを割り振ることができます。割り振ったポイントをキャンセルするときは、方向キーで割り振った能力値を選び、左か⊗ボタンを押してください。任意で割り振るポイント以外にも、レベルアップボーナスとして、降魔しているペルソナごとに決まった能力が一定値増加します。

ペルソナのランクアップ

降魔しているペルソナも、ランクアップという形で成長します。
ペルソナを発動させるたびに熟練度が増加し、一定値に達した時点でランクアップします。
ペルソナのランクがアップすると、能力値の増加とともに、新たな魔法を覚えることがあります。
ランクは全8段階あり、各ランクごとに必要な熟練度はペルソナによって異なります。

バッドステータス

BAD STATUS

悪魔から特定の攻撃を受けることで、キャラクターはバッドステータスになることがあります。これはおもに戦闘時に影響し、各ステータスの種類によってさまざまなペナルティが課せられますので、注意が必要です。憑依と猛毒を除くすべてのバッドステータスは、戦闘終了後に回復します。
またバッドステータスには優先順位があり、同時に1種類しか変化しません。2つのバッドステータスが重なった場合、優先順位の高い方のステータスに変化します。



瀕死

HPが0なると瀕死状態になり、戦線から離れてしまいます。
その間、すべての戦闘コマンドは実行不能です。戦闘終了時にHP「1」の状態で復活しますが、戦闘中にも、アイテムや魔法で復活させることが可能です。

憑依

敵悪魔に取りつかれることで、憑依状態になります。
憑依されたキャラクターがペルソナを発動すると、高確率で憑依している悪魔の魔法／技が勝手に発動してしまいます。
これは戦闘終了後も持続しますが、アイテムか魔法で回復することができます。

魅惑

敵に心を奪われた状態で、コマンド入力ができなくなり、勝手に味方を攻撃してしまいます。
アイテムや魔法では回復できませんが、自分の順番が回ってくるごとに、一定確率で回復します。
また、戦闘終了時にも回復します。

混乱

戦闘コマンドの入力はできますが、混乱しているため、予期せぬ行動を取ってしまうことがあります。味方を攻撃したり、何もできない時もあるでしょう。アイテムや魔法では回復できませんが、自分の順番が回ってくるごとに、一定確率で回復します。また、戦闘終了時にも回復します。

魔封

キャラクターの魔力が封印され、一切の魔法が使用できなくなります。同様に、そのキャラクターが含まれる合体魔法も使用できません。アイテムや魔法では回復できず、戦闘終了時にのみ回復します。

猛毒

毒により、キャラクターの行動が終わるごとに最大HPの1/8のダメージを受けます。これは戦闘終了後も持続し、3Dマップを歩くとダメージをうけてしまいます。アイテムか魔法で回復することができます。

睡眠

キャラクターが眠ってしまい、起きるまで一切の行動ができなくなります。アイテムや魔法、戦闘終了後に回復します。また、自分の順番が回ってくるごとに、一定確率で回復します。

狂暴

極度に興奮した状態で、プレイヤーのコマンド入力を受け付けなくなり、勝手に武器攻撃を繰り返すようになります。アイテムで回復するか、戦闘終了後に回復します。

幻影

幻影に惑わされ、そのキャラクターの命中率が大幅にダウンしてしまいます。アイテムや魔法、戦闘終了後に回復します。

感電

雷の属性を持った攻撃を受けると一定確率で発生し、一切の行動が取れなくなります。アイテムや魔法では回復できませんが、次の自分のターンに回復します。ただし、そのターンの行動はできません。また、戦闘終了後にも回復します。

氷結

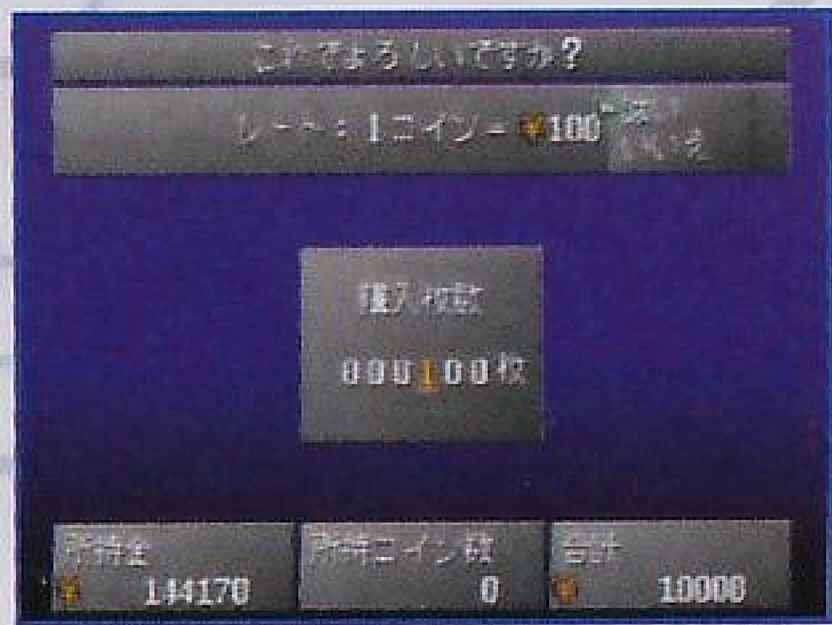
氷の属性を持った攻撃を受けると一定確率で発生し、一切の行動が取れなくなります。次の自分のターンに回復しますが、そのターンの行動はできません。自分のターンが回ってくる前に火炎相性の攻撃を受けた場合は次のターンに行動できます。戦闘終了後にも回復します。

カジノについて

CASINO

ゲーム中にある噂を広めると、カジノで遊ぶことができるようになります。カジノでは買ったコインで何種類かのゲームが遊べ、貯めたコインを貴重なアイテムと交換してもらえます。

カジノの遊び方





1 ゲームをプレイするにはコインが必要です。カジノに入ったら、まずカウンターでコインを買いましょう。
コインはお金で買うことができますが、コインをお金に換金することはできません。

2 コインを買ったら、カジノ内に設置されている各種ゲーム台の前に立ち、◎ボタンを押してください。ゲームが始まります。ゲームが始まったら、表示されるメッセージにしたがって遊んでください。

3 ゲームでコインを増やしたら、景品と交換することができます。景品は、コインと同様にカウンターで交換します。



交換所のアイテム

コインと引き換えにもらえる景品は、どれも貴重なアイテムばかりです。中にはここでしか手に入らない物もあるという噂です。なお、カジノ内でのゲームをプレイしなくても、ストーリー進行には影響がありませんので、いつでも気軽に楽しんでください。

交換所の利用方法

噂を広めると、カウンターに店長があらわれます。店長に話しかけ、「景品交換」を選択してください。交換できるアイテムの一覧が表示されますので、欲しいアイテムにカーソル合わせて、◎ボタンで決定します。アイテムの文字が灰色で表示されている場合は、そのアイテムが交換できないことを示しています。そのアイテムを交換できるだけのコインを所持していないか、そのアイテムを99個まで持っている場合に、灰色で表示されます。



POKER

ポーカーとは、配られた5枚のカードを1回だけ交換して、特定の"役"を作るゲームです。できた役によって、賭けた金額の倍率が違うので、なるべく高い役を狙いましょう。

ポーカーの遊び方

1 ゲームを始めるとタイトル画面が表示されます。◎ボタンでコイン1枚ずつ、△ボタンで10枚のコインを投入します。R1、R2ボタンを押すか、コインを10枚投入するとゲームが始まります。また、タイトル画面でL1、L2ボタンを押すとゲームをやめることができます。



2 ゲームが始まると、5枚のカードが配られます。1回だけカードの交換ができるので、方向キーで残しておきたいカードを選び、◎、⊗、△、□いずれかのボタンで決定します。
残すカードをすべて決定したら、R1、R2ボタンを押してください。カードが交換されます。



3 カードの交換が終了した後、役が完成していれば、投入したコインが役の倍率に応じて増やされ、配当として戻ってきます。
役が何もできなかった場合、投入したコインは没収されてしまいます。

4 戻ってきた配当を次回のゲームに上乗せすることができます。ゲーム終了後、上乗せするかどうか問い賭けるメッセージが表示されるので、上乗せする場合は△ボタンを、そうでない場合は⊗ボタンをおしてください。



役一覧表		
名称	内容	倍率
ROYAL FLUSH	5枚とも同じマークで10・J・Q・K・Aの組み合わせ	×500 またはジャックポット
WILD ROYAL FLUSH	ジョーカーを使ってROYAL FLUSHを作ったもの	×100
5 OF A KIND	同じ数字のカード4枚にジョーカーが入ったもの(5カード)	×50
STRAIGHT FLUSH*	5枚とも同じマークで数字が連続した組み合わせ	×30
4 OF A KIND	同じ数字のカード4枚の組み合わせ	×10
FULL HOUSE	同じ数字のカード3枚と2枚の組み合わせ	×7
FLUSH	5枚のカードのマークがすべて同じものの組み合わせ	×5
STRAIGHT*	マークに関係なく、5枚の数字が連続した組み合わせ	×3
3 OF A KIND	同じ数字のカード3枚の組み合わせ	×2
2 PAIR	同じ数字のカード2枚が、2組みある組み合わせ	×1

*この役は、Aから2へつなげることはできません。

ジョーカーについて

ジョーカーはワイルドカードです。
これはマーク、数字ともに他のすべてのカードの代わりとして使うことができます。
また、ジョーカーに刻まれている数字の分だけ、連続して使うことができます。数字の最高値は9です。
※ジョーカーは自動的にホールドされ、はずす事はできません。

ジャックポットについて

投入したコインが10枚の時にROYAL FLUSHを完成させると、ジャックポットとなり、
ジャックポット値の分のコインを得ることができます。
ジャックポットの値は、コインをつぎ込んだ分少しずつ上昇しますが、
パーティがカジノから出ている時にも上昇する事があるようです。



BLACK JACK

ブラックジャックとは、カードの数字を使って、合計を21に近づけるゲームです。また、このゲームにはパーティの仲間も参加できます。カードの合計が21を越えると負けてしまうので注意しましょう。

ゲームの遊び方

1 ゲームを始めると、参加受付画面が表示されます。方向キーの左右で項目を、上下でキャラクターを選択し、ボタンを押して変更します。R1・R2ボタンでゲームを始めます。L1・L2ボタンを押すと、ゲームをやめることができます。



顔アイコン	◎ボタンで2人のキャラクターを選択すると、その順序を入れ換えることができます。
BET	△ボタンで10枚、◎ボタンで1枚コインを投入します。 ⊗ボタンで投入したコインを減らすことができます。 ◙ボタンで、メンバー全員に賭けられる最大までコインを投入し、ゲームをスタートします。
MANUAL／AUTO	◎ボタンを押すたびに、キャラクターを手動にするか、コンピュータまかせにするかを変更できます。

2 ゲームを始めるとカードが2枚配られます。カードの数値は2～10はそのままの数字を使い、絵札は10、Aは1または11として数えます。なお、プレイヤーカードの合計が以下の場合、自動的にSTANDされます。

■最初に配られた2枚がAと10～Kの組み合わせ(ブラックジャック)の場合
■合計値が21になった場合
■カードを5枚(合計で7枚)引いた場合
■合計値が22以上になった場合(BUSTとなり、負けてしまいます)



◎ボタン	HIT：カードを1枚引きます。
⊗ボタン	STAND：現状の手札で勝負に挑みます。
△ボタン	D.DOWN：賭け金を2倍にして1回だけカードを引きます。
◙ボタン	SPRIT：最初の手札が2枚とも同じ数だった場合、カードを2つに分けて別々に勝負できます。 この場合、「B.Jack」は成立しません。

3 カードが配られたら、手札が21に近づくようにカードを引いていきます。これを「HIT」と呼びます。また、掛け金を2倍にしてカードを1枚ひくこともできます。これは「D.DOWN」と呼ばれ、カードが配られた直後の、最初の1回のみ選択することができます。※ゲーム中、L1・R1ボタンで他のメンバーの手札を確認できます。

4 自分の手札がディーラーの合計値より上回るか、ディーラーがBUSTすると判断したら「STAND」で、勝負をかけます。
ただし、引いたカードの合計が21を越えると「BUST」となり、無条件で負けになってしまうので、注意してください。
また、以下の場合は無条件にプレイヤーの勝ちになります。
■プレイヤーが7を3枚引いた場合
■プレイヤーの最初のカードがAとJで、2枚とも同じマークの場合
■プレイヤーがカードを5回(合計7枚)引いた場合



5 参加キャラクター全員がSTAND、D.DOWNもしくはBUST(21を越える)すると、勝負が始まります。ディーラーより強い役を作るか、もしくはディーラーがBUSTすればプレイヤーの勝ちとなり、配当を得ることができます。入手できる配当は、完成させた役によって違います。その後、リザルト画面に結果と配当が表示されます。

役一覧表

名称	内容
123456	A～6までの6枚で21になったもの(カードの順番とは関係ありません)
♠A&J	AとJのブラックジャックで、両方とも♠の組み合わせ
777	最初のカードが2枚とも7で、HITしてもう1枚7を引く
♥♣♦A&J	AとJのブラックジャックで、両方とも♥か♣か♦の組み合わせ
7 CARDS	7枚カードを引いて、合計値が21を越えない組み合わせ
6 CARDS	6枚カードを引いて、合計値が21を越えない状態でSTANDした場合
B.JACK	10～Kのいづれかと Aの組み合わせ
WIN	カードの合計が21以下で、ディーラーの合計よりも大きいか、ディーラーがBUSTした状態

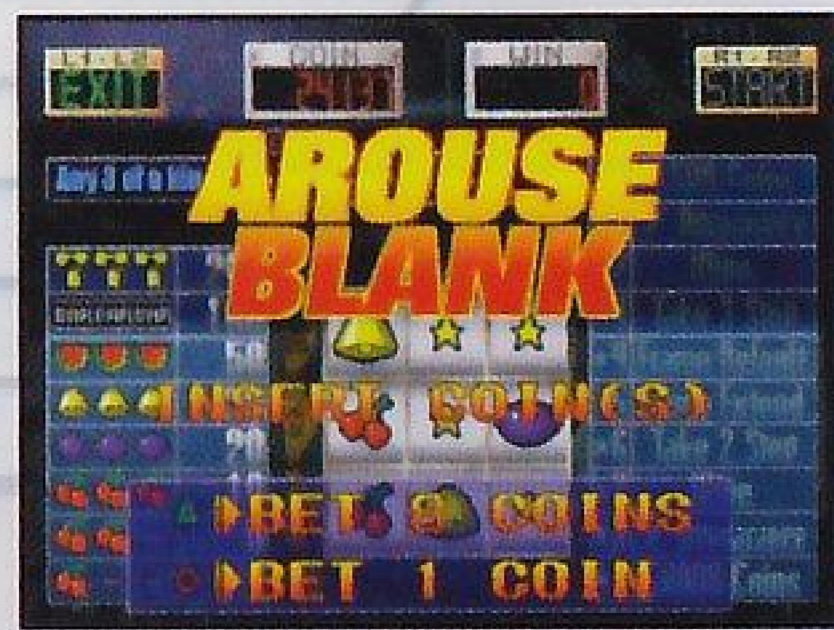


SLOT

スロットマシンは、ドラムを回して、絵柄をそろえるゲームです。投入したコイン数に応じて、絵柄を認識する列が増えていくので、注意してください。

ゲームの遊び方

1 ゲームを始めると、タイトル画面が表示されます。◎ボタンでコインを1枚ずつ、△ボタンで8枚投入することができます。投入したコインが7枚以下の時にR1・R2ボタンを押すか、投入したコインの枚数が8枚になると自動的にゲームがスタートします。また、ゲームがスタートされる前にL1・L2ボタンを押すと、スロットマシンのゲーム画面からぬけることができます。



2 投入したコインの枚数によって、当たり判定のあるラインが増えていきます。当たり判定のあるラインはランプが点灯します。最大の8枚を投入することで、すべてのラインが当たり判定を持つようになります。

3 ゲームを始めるとドラムが回りだし、やがて止まります。このとき、コインを投入したラインに役ができていると、その役に応じた配当を得ることができます。



配当表

役	配当	役	配当
チェリー×1	2	ベル×3	30
チェリー×2	5	スイカ×3	50
チェリー×3	10	BAR×3	100
プラム×3	20	7×3	200

※チェリー×1、及びチェリー×2は、ラインの先頭にある事が条件となります。



4 ドラムが停止した後、止まったドラムの絵柄がない個数分、画面右の対応表ゲージのランプが移動します。
すべてのドラムが停止した時点で、対応表の役が決定されます。
それに応じて、さまざまな効果が現われます。

対応表一覧

対応役	内容
0 ： 500 COINS	コインを500枚入手
1 ： ? Appearance	ドラム上のゲージに絵柄が出現
2 ： Wipe	ゲージに出現した絵柄を消去
3 ： Take 3 Step	ゲージを3マス分移動
4 ： Frame Default	ゲージ上で拡張したフレームを元に戻す
5 ： Frame Extend	ゲージ上のフレームを1マス分拡張（最大8マスまで）
6 ： Take 2 Step	ゲージを2マス分移動
7 ： Wipe	ゲージに出現した絵柄を消去
8 ： ? Appearance	ドラム上のゲージに絵柄が出現
9 ： 50000 COINS	コインを50000枚入手





BINGO

ビンゴゲームでは、ルーレットで数字を選び、その数字がカード上で１列に並ぶと配当がもらえます。カードは全部で４枚あり、投入するコインも４セットずつになるので注意してください。

ゲームの遊び方



1 ゲームを始めると、タイトル画面が表示されます。◎ボタンでコイン１０枚を４セット(40枚)ずつ、△ボタンでコイン１００枚を４セット(400枚)分投入します。□ボタンを押すと、カードをシャッフルすることができます。R1・R2ボタンを押すか、BETが１００になるとゲームが始まります。

■コインは、４枚のカードに一律で投入されます。
それぞれのカードでBETを変えることはできません。



2 ゲームが始まると、ルーレットで数字が１０回選ばれます。その中に表示された数字を使って、カード上に数字が縦・横・斜めのいずれか一直線が５つ揃えば配当がもらえます。早い順番で揃うほど、配当金額が上がります。

■各カードの中央はワイルド、あらかじめ当たりになっているマスです。



ダブルアップゲーム

ゲームが終了した後、配当コインを使ってダブルアップゲームをすることができます。ゲーム終了後、ダブルアップ画面が表示されますので、◎ボタンで赤玉を、⊗ボタンで青玉を、△ボタンで緑玉を選択してください。再びルーレットが始まり、選んだ色でとまれば当たりとなり、配当を増やすことができます。はずれた場合、配当は没収されてしまいます。また、□ボタンを押すとダブルアップゲームをキャンセルし、配当をそのまま得ることができます。

各種データ

DATA

武器

通常攻撃に使用する武器です。
武器はそれぞれ装備できるキャラクターが決まっているので、注意してください。

名称	相性	攻撃力	装備可能キャラ
ミセリコルデ	剣撃	4	主人公
コルト・ポニー	飛具	8	舞耶
スタンダードケース	飛具	5	栄吉
革のグローブ	打撃	4	リサ
フェイチャー	投具	10	ゆきの
レイピア	剣撃	16	主人公
ワルサー・P99	飛具	18	舞耶
クラシックケース	飛具	16	栄吉
角手	打撃	16	リサ
ヴェリトゥウム	投具	20	ゆきの

防具

身を守る装備品です。種類によっては男性専用、女性専用のものもあります。

名称	相性	攻撃力	装備可能キャラ
カウボーイハット	兜	3	全員
ハードジャケット	鎧	4	全員
カウボーイブーツ	脚	3	全員
金編み帽子	兜	5	全員
チェインメイル	鎧	8	全員
金編みタイツ	脚	5	全員

アクセサリー

さまざまなアクセサリー類のことで、効果もそれぞれ違います。
中には特殊な力を持つものもあるようです。

名称	装備箇所	効果
夏みかんの耳飾り	飾	VIT＋1
滅紫の首紐	飾	TEC＋1

アイテム

アイテムは基本的に消耗品なので、1回使うとなくなってしまいます。また、99個まで持つことができます。

名称	使用条件	使用対象	効果
傷薬	戦闘／移動	味方1人	HPを30回復する
ガラガラドリンク	戦闘／移動	味方1人	HPを200回復する
宝玉	戦闘／移動	味方1人	HPを全回復する
チューインソウル	戦闘／移動	味方1人	SPを100回復する
地返しの玉	戦闘	味方1人	「瀕死」をHP少量で回復する
反魂香	戦闘	味方1人	「瀕死」を最大HPで回復する
解毒剤	戦闘／移動	味方1人	「猛毒」を回復する
鎮静剤	戦闘	味方1人	「狂暴」を回復する
バッチリG	戦闘	味方1人	「幻影」「睡眠」を回復する
大幣	戦闘／移動	味方1人	「憑依」を回復する
開扉の実	戦闘	味方全体	戦闘から100％離脱する

食事

ゲーム序盤に登場する料理のリストです。
飲食すると、一定期間パラメーターがアップします。
アップするパラメーターの種類や数値は、料理によってことなります。詳しい効果は、ゲームの中で確認してみてください。
また、お店によってメニューは大きく異なります。

- 醤油ラーメン
- 味噌ラーメン
- 野菜ラーメン
- チャーシューメン
- ラーメンセット
- ミックスラーメン
- 超激辛ネギラーメン
- 特製白石ラーメン



攻撃魔法

名称	使用条件	相性	威力	範囲	効果
アギ	戦闘	火炎	5	敵1体	火炎で小ダメージ
アギラオ	戦闘	火炎	28	敵1体	火炎で中ダメージ
マハラギ	戦闘	火炎	12	敵グループ	複数の敵に火炎で小ダメージ
アクア	戦闘	水撃	5	敵1体	水弾で小ダメージ
アクエス	戦闘	水撃	28	敵1体	水弾で中ダメージ
マハアクア	戦闘	水撃	12	敵グループ	複数の敵に水弾で小ダメージ
ガル	戦闘	疾風	5	敵1体	真空波で小ダメージ
ガルーラ	戦闘	疾風	28	敵1体	真空波で中ダメージ
マハガル	戦闘	疾風	12	敵グループ	複数の敵に真空波で小ダメージ
マグナ	戦闘	地変	5	敵1体	岩石で小ダメージ
マグナス	戦闘	地変	28	敵1体	岩石で中ダメージ
マハマグナ	戦闘	地変	12	敵グループ	複数の敵に岩石で中ダメージ
ブフ	戦闘	氷結	6	敵1体	冷気で小ダメージ＋氷結
ブフーラ	戦闘	氷結	42	敵1体	冷気で中ダメージ＋氷結
ジオ	戦闘	電撃	6	敵1体	雷撃で小ダメージ＋感電
ジオンガ	戦闘	電撃	42	敵1体	電撃で中ダメージ＋感電
フレイ	戦闘	核熱	20	敵全体	すべての敵に核熱で小ダメージ
フレイラ	戦闘	核熱	50	敵全体	すべての敵に核熱で中ダメージ
ザン	戦闘	万能	6	敵1体	衝撃波で小ダメージ
ザンマ	戦闘	万能	32	敵1体	衝撃波で中ダメージ
グライ	戦闘	万能	10	敵グループ	複数の敵に重力波で小ダメージ
グライバ	戦闘	万能	35	敵グループ	複数の敵に重力波で中ダメージ
メギド	戦闘	万能	50	敵全体	すべての敵に中ダメージ
メギドラ	戦闘	万能	85	敵全体	すべての敵に大ダメージ
ハマ	戦闘	神聖	50	敵1体	聖なる力で死亡させる
ムド	戦闘	暗黒	50	敵1体	呪いの力で死亡させる

特殊物理攻撃

名称	使用条件	相性	威力	範囲	効果
一文字斬り	戦闘	剣撃	45	敵1体	剣撃相性の物理攻撃
火炎撃	戦闘	剣撃	24	敵1体	剣撃＋火炎相性の物理攻撃
ソニックパンチ	戦闘	打撃	44	敵1体	打撃相性の物理攻撃
九十九針	戦闘	投具	38	敵1体	投具相性の物理攻撃
トリプルダウン	戦闘	飛具	42	敵グループ	飛具相性の物理攻撃
ひっかき	戦闘	戦技	38	敵1体	戦技相性の物理攻撃

ステータス変化魔法

名称	使用条件	相性	威力	範囲	効果
ドルミナー	戦闘	神経	50	敵1体	敵をバッドステータス「睡眠」にする
プリンパ	戦闘	精神	50	敵1体	敵をバッドステータス「混乱」にする
マリンカリン	戦闘	精神	50	敵1体	敵をバッドステータス「魅惑」にする
ポイズマ	戦闘	万能	50	敵1体	敵をバッドステータス「猛毒」にする
マフーイ	戦闘	万能	50	敵1体	敵をバッドステータス「魔封」にする
バルザック	戦闘	万能	50	敵1体	敵をバッドステータス「狂暴」にする
イルゾーン	戦闘	万能	50	敵1体	敵をバッドステータス「幻影」にする
タルカジャ	戦闘	100%	100	味方1体	攻撃力を上げる
ラクカジャ	戦闘	100%	100	味方1体	防御力を上げる
マカカジャ	戦闘	100%	100	味方1体	魔法威力を上げる
スクカジャ	戦闘	100%	100	味方1体	素早さを上げる

回復魔法

名称	使用条件	相性	威力	範囲	効果
ディア	戦闘／移動	回復	30	味方1体	HPを小回復
ディアラマ	戦闘／移動	回復	150	味方1体	HPを中回復
メディア	戦闘／移動	回復	30	味方全体	味方全員のHPを小回復
ポズムディ	戦闘／移動	回復	100	味方1体	バッドステータス「猛毒」を回復
コトルディ	戦闘／移動	回復	100	味方1体	バッドステータス「憑依」を回復
パトラ	戦闘	回復	100	味方1体	バッドステータス「睡眠」「幻影」を回復
リカーム	戦闘	回復	100	味方1体	バッドステータス「瀕死」を回復

その他の魔法

名称	使用条件	相性	威力	範囲	効果
エストマ	3Dマップ	100％	100	味方全体	レベルの低い敵の出現を制限する



ペルソナ2 罪 公式ガイドブック1（仮題）

アトラス×ファミ通が送る「ペルソナ2 罪」の
公式ガイドブックが早くも登場。
キャラクターの魅力やダンジョン攻略、ペルソナの特性など余す事なく紹介。

本体価格 未定　CB's PROJECT 著
1999年7月中旬発売予定

ペルソナ2 罪 公式ガイドブック2（仮題）

アトラス×ファミ通が送る
「ペルソナ2 罪」の最終攻略本。
この1冊で「ペルソナ2 罪」の全てが解る。熟読の1冊。

本体価格 未定　JK・VOICE 著
1999年8月上旬発売予定



金子一馬グラフィックス

アトラス×ファミ通の強力タッグがすべての『メガテン』ファンにお贈りする、電脳悪魔絵師、金子一馬のCGグラフィック集。これまでの『女神転生』シリーズで使用された画像から、本邦初公開の秘匿CGまでを一挙に掲載！ 大判かつ美麗なグラフィックで、ディープな“メガテン”世界が今、眼前に展開される!!

Digital Devil Apocalypse

女神転生黙示録

“神よ、魔よ、混沌のうちに集え”



'99年6月31日発売予定
予価￥2,400（税別）/A4判/160頁

ATLUS×ファミ通

製作：株式会社アスキー
発行：株式会社アトラス
発売元：株式会社アスペクト

ペルソナ2 罪
オリジナルサウンドトラックス〈完全収録版〉(仮)

'99年8月上旬発売決定!!

ゲームの興奮を、リアルなサウンドで!



女神異聞録ペルソナ
オリジナルサウンドトラックス〈完全収録版〉
KICA5033～35（JAR0051～53）
価格￥4,384（税込）

発売元:株式会社アトラス　販売元:キングレコード株式会社

好評発売中
ATLUSレーベル
第5弾

■女神異聞録ペルソナに使用された楽曲109曲を完全網羅。
■特別仕様豪華シースルージャケット。
■特製キャラクターブック封入。
■さらにペルソナ2 罪 5曲入りスペシャル ディスクつき。

お買い上げの方に、抽選で非売品限定生産アトラス特製フィギュアをプレゼント!
詳しくは商品（初回生産分のみ）又は、当社ホームページをご覧ください。

ユーザーのみなさまへ

商品開発、生産、検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございましたらお手数ではございますが、弊社テレフォンサービスまでご連絡いただけますようお願い致します。なお、ウラ技やゲーム内容についてのご質問には一切お答えできませんので御了承ください。また、電話番号はお間違えのないようにおかけください。

アトラス・テレフォンサービス

03-5261-2356

（お問い合わせ受付：毎週月・水曜日15：00～18：00祝祭日除く）

アトラス・FAXステーション

ファンキーネット 03-3258-0753

アトラス・インターネット・アドレス

http://www.atlus.co.jp/

SLPS 02100

Research and Development

ATLUS

株式会社アトラス